SÓ
AVENTURAS

SÓ AVENTURAS DE NOVO

E cá estamos nós com mais uma revista SÓ AVENTURAS, seguindo a mesma receita de sua antecessora. Nada de notícias, lançamentos ou resenha de sistemas. É SÓ AVENTURAS MESMO! Mas esta edição é especial por mais um motivo: quase todas as matérias foram enviadas por leitores, em resposta à convocação da DRAGÃO BRASIL #3 (e, se você perguntava-se o que acontecia com as aventuras que enviava pelo correio, agora sabe a resposta). Temos três aventuras completas, prontas para jogar: Caçada Submarina, uma original aventura para Dungeons & Dragons; O Mistério Dourado, a seqüência da aventura Caravana para Ein Arris para GURPS; e Os Enviados, aventura dupla para D&D e AD&D. Além das aventuras, temos três armaduras mágicas para D&D; uma matéria sobre o secto Sabbat, os ferrenhos inimigos da Camarilla no jogo Vampiro: a Máscara; uma inédita história em quadrinhos, também sobre Vampiro; uma nova aventura-solo, dando seqüência ao sucesso de Jogo Demoníaco; e o conto Confronto, estrelado pelos alienígenas do livro Espada da Galáxia.

Então aventure-se, RPGista (sabia que fomos NÓS os inventores dessa palavra?)

REDAÇÃO:

DIRETORA EDITORIAL
Ethel Santaella

Editora Assistente:
Andrea Calmon

Revisão: Hebe Ester Lucas
Secretária Editorial: Damaris Marcelino

Atendimento:
Luzia Begalli

Diretor de Arte:
Roberto Avelino

DTP:
Helton Fernandes

Secretário Gráfico:
Álvaro Corrêa

Colaboradores:
Paladino, Di'Follkyer, Sergio Fiore, Luiz A. de Almeida Hasse, Jefferson de Oliveira, Luiz Roberto Kotze, Kleber A. Cavalcante (textos); Marcelo Cassaro, André Valle, Evandro Tocchini Gregorio (ilustrações)

DEPARTAMENTO COMERCIAL

DIRETOR
Ruy Pereira

Assistente: Luisa A. da Silva
Contatos: Magdalena Barbera, Marilda Rollemberg Roman, Márcia Camargo, Tércio Prado

ASSINATURAS E NÚMEROS ATRASADOS
Coordenador: Antonio Marcos M. dos Santos

Trama Editorial Ltda.
Administração, redação, assinaturas e publicidade:
R. Prof. Filadelfo Azevedo, 383
04508-010 São Paulo - SP
Tel: (011) 885-8879/885-5916
Fax: (011) 887-3060

Distribuição exclusiva para todo o Brasil:
DINAP - Distribuidora Nacional de Publicações
Fotolito: WM
Impressão e acabamento:
W. Roth

DESAFIO DE UM MAGO

Um feiticeiro iniciante em busca de aprendizado para tornar-se um grande bruxo

Na primeira edição de SÓ AVENTURAS, você leu a aventura-solo "Jogo Demoníaco" – onde um guerreiro deveria sobreviver ao labirinto de um mago. Bem, hoje vamos inverter os papéis: agora VOCÊ será o mago!

Existem no mercado várias séries de livros com longas aventuras-solo, como *Aventuras Fantásticas*, *Aventuras na Terra-média*, *Você é o Herói*, entre outras, que você pode jogar se tiver gostado desta. Para quem não sabe, uma aventura-solo é uma espécie de história-jogo. Você lê, toma decisões, e elas vão influenciar o curso da história determinando o sucesso ou fracasso. A história está espalhada em pedaços, que não fazem sentido se lidos em ordem numérica. Você deve seguir as instruções no final de cada trecho, fazendo sua escolha e pulando para o número indicado. E, se você perder, não desanime: isto aqui não é vida real, e a morte não é irreversível. Você sempre pode tentar de novo!

Comece lendo o trecho **1**.

1 Você é um jovem iniciante nas artes mágicas. Tudo o que sabe atualmente foi ensinado por um velho homem da cidade que, outrora, foi considerado por muitos como um grande feiticeiro. Mas este conhecimento não é suficiente para você. Sua sede pela magia, o desejo de sentir as energias místicas fluindo por seu corpo, têm motivado você a buscar mais conhecimentos mágicos. Então você ouve boatos sobre um lugar ao norte, além da Floresta Maldita, onde a magia reina absoluta. Um local conhecido como Escola de Magos, onde feiticeiros iniciantes como você dedicam horas e horas ao estudo de livros e pergaminhos de civilizações antigas. Você decide que este é o momento de rumar para este local.

Você prepara uma pequena mochila com alguns ingredientes de poções, e outros objetos necessários para a invocação de feitiços que possam ser úteis durante a viagem. Você leva também seu livro de feitiços, um pouco de comida e água, algum dinheiro, e sua única arma – um pequeno punhal de prata. Na manhã seguinte tem início a jornada. O único caminho passa pelo meio da Floresta Maldita, que, segundo dizem, está repleta de ladrões e criaturas famintas que espreitam nas sombras. Depois de algumas horas de caminhada você pode avistar a floresta ao longe. As altas árvores praticamente não permitem que os raios do sol ultrapassem a densa folhagem, dando ao lugar um aspecto sombrio e maléfico. Mas você não se deixa intimidar (muito) e entra na Floresta Maldita. Vá para o **30**.

2 Achando mais prudente entregar as moedas às pequenas criaturas, você joga a pequena bolsa de veludo para o líder. Então eles fogem por entre as árvores, sumindo da sua visão, deixando-o livre para prosseguir a sua jornada; e você continua pelo caminho.

Vá para o **20**.

3 Você pega o caminho da direita e segue por algum tempo. Mais adiante, à beira do caminho, surge uma pequena estalagem. Seria bom entrar para comer e beber algo, e também descansar um pouco. Aproximando-se mais, você pode ouvir o burburinho das pessoas no interior e ler na tabuleta o nome da estalagem: *"BAFO DE DRAGÃO"*.

Você abre a porta de madeira e entra na estalagem. No interior, existem várias mesas de madeira com algumas cadeiras e bancos; algumas pessoas estão em uma das mesas, jogando algum tipo de jogo – e parecem estar se divertindo. Enquanto espera que o estalajadeiro traga sua comida e bebida, você fica observando o jogo.

Se quiser se aproximar para tentar a sorte no jogo, vá para o **25**. Se preferir ficar só olhando enquanto aguarda sua comida, vá para **57**.

4 Você agradece a companhia dele, e ambos pegam sua coisas para voltar a caminhar. Depois de algum tempo, vocês ouvem algo na vegetação ao lado – e, súbito, são cercados por sete lobos. Eles avançam devagar, rosnando. Quando um deles salta para atacar, é atingido por uma espécie de seta luminosa e cai fulminado.

Você aproveita a chance para evocar um feitiço, pronunciando palavras mágicas e fazendo gestos específicos. Ao seu lado, surge uma flecha luminosa exatamente igual à primeira – e ela dispara na direção do outro lobo, abatendo-o com igual eficiência. Mas os lobos ainda são maioria, e eles continuam avançando. Sabendo que não conseguirá lançar outro feitiço a tempo, você apenas espera pela mordida fatal – quando, sem nenhum motivo aparente, a matilha foge apavorada.

Constatando que seu companheiro também é um mago, você chega à conclusão de que foi uma sábia escolha aceitar a companhia de Azarel. Depois de mais este desafio, vocês voltam a caminhar. Vá para o **46**.

5 Segurando o anel, você diz as palavras mágicas. O anel começa a brilhar fortemente, provando que é mágico. Mas você não sabe qual é seu poder, e nem sua utilidade. E, além do mais, a magia pode provir de uma maldição!

Quer experimentar o anel? Vá para o **62**. Acha que anel está amaldiçoado, e quer deixá-lo onde está? Vá para o **58**.

6 Depois de alguns minutos pensando, você confessa ao mago que não sabe a resposta. Ele então revela que a próxima letra é a **J**; as letras são as iniciais dos meses do ano, e a próxima letra é **J** de Junho. O mago lamenta, dizendo que você não tem conhecimento suficiente para se aprofundar na magia. Só lhe resta voltar para casa envergonhado.

7 Você diz ao guerreiro que realmente gostaria de pagar o pedágio, mas não tem nenhum dinheiro. Ele então exige algum outro item valioso que você esteja carregando.

Se você tiver um anel mágico, e quiser dá-lo como pagamento, vá para o **56**. Se não tiver ou quiser dar o anel, terá que entregar seu punhal de prata. Vá para o **35**.

8 Depois de examinar os três pergaminhos, você escolhe o segundo. Lê alto as palavras mágicas e invoca o feitiço. Flores de todos os tipos e cores imagináveis enchem o aposento... mas o mago diz que você fez a pior escolha possível, e não poderá ingressar na escola. É uma pena, mas sua aventura termina por aqui.

9 Mesmo sabendo de suas limitadas habilidades de combate, você puxa seu punhal. A criatura avança furiosa em sua direção e salta; e você, bem a tempo, desfere um golpe certeiro e crava a lâmina no peito do lobisomem. Então ele recua lentamente, o sangue escorrendo do peito. Quando cai morto, seu cadáver reverte lentamente à forma de Azarel. A adaga de prata foi mortal para ele.

Se você quiser examinar o corpo, vá para o **41**. Se prefere ignorar o cadáver e seguir viagem, pois agora falta pouco, vá para o **27**.

10 Você deixa a estalagem e segue seu caminho. Depois de uma ou duas horas de caminhada, você percebe que a trilha segue em meio a um antigo cemitério abandonado. Seguindo entre as tumbas, você nota que algumas estão abertas – talvez por ação de saqueadores de túmulos. Mas logo a verdade se revela muito mais aterradora, pois um corpo esquelético ergue-se de uma cova e avança em sua direção! Você vira-se para fugir, mas descobre uma dúzia de outros mortos-vivos ao seu redor.

Se você tiver um pedaço de osso pendurado em um cordão, vá para o **54**. Se não tiver, ou se quiser invocar um feitiço, vá para o **31**.

11 Você oferece o anel mágico ao guerreiro. Ele examina atentamente, e diz que isto servirá como pagamento e deixará o Rei contente. Agora você pode passar pela ponte. Vá para o **19**.

12 Você irá realizar agora o teste de força. O mago do centro se levanta e propõe o seguinte desafio: *"Se você conseguir sobrepujar um anão em combate físico, sem armas, então passará no teste".*

A um simples gesto do mago, você se vê transportado para uma espécie de arena. Suas roupas foram trocadas por um desconfortável traje de couro, normalmente usado por guerreiros. Diante de você está o anão que deverá enfrentar: ele parece muito velho, e talvez não seja difícil vencê-lo. Uma voz soa, decretando que a luta comece.

Se você tiver o anel do lobisomem, vá para o **28**. Se não tiver, siga para o **66**.

13 Sua mente recorda de que já ouviu falar destas criaturas: são goblins, seres imensamente covardes, com pavor de magia. Você começa dizer as palavras mágicas e fazer os gestos necessários para invocar um feitiço – mas, antes que consiga terminar o encantamento, aquele que parece o líder grita: *"Ele é um feiticeiro! Vai nos transformar em humanos feios! Fujam!!!"*

Os desprezíveis assaltantes desaparecem em meio às árvores, e você está novamente livre para seguir seu caminho. Vá para o **20**.

14 Olhando bem para as três conchas, você decide escolher a da esquerda. O homem a levanta, mas a moeda não está sob ela. Estava na do meio. O homem diz: *"É uma pena, viajante, mas você escolheu a concha errada. Agora me deve uma moeda."*

Se você entregou seu dinheiro aos assaltantes, vá para o **50**. Caso contrário, vá para o **26**.

15 Você saca seu punhal de prata e grita: *"Venham, criaturas! E encontrem a morte em minha lâmina!"* E projeta-se em direção deles para travar um combate mortal.

Mas... o que você pensa que está fazendo? É um mago, e não um guerreiro! Desculpe, mas essa tolice irá lhe custar caro: antes que consiga atingir alguém, as espadas dos assaltantes atravessam seu corpo e colocam um fim em sua aventura... sem falar em sua vida!

16 Depois de uma longa viagem e muitos perigos, você finalmente chega ao final da Floresta Maldita. Ao longe, aliviado, você vê uma pequena construção em forma de torre – que só pode ser a Escola de Magia.

O prédio é cercado por uma muralha de cinco metros de altura. A única entrada é um grande portão de ferro, todo gravado com símbolos mágicos. Quando tenta bater, ele abre-se magicamente – e você tem a certeza de que está no lugar certo. Uma vez no pátio interno, você caminha até a porta de madeira que parece dar acesso à torre. Ela também se abre sozinha, deixando-o entrar. Está agora ao pé de uma escada de pedra, em caracol, que sobe para um piso superior. Uma voz ecoa na torre, dizendo: *"Suba a escada, estamos te aguardando."*

Subindo a escada, você chega a uma sala circular com tochas nas paredes. Diante de você há três tronos, cada um ocupado por um ancião em traje de mago. O mago do centro lhe dirige a palavra: *"Então, você deseja ingressar na Escola e tornar-se um grande mago. Para isso, contudo, terá que passar por três testes: um de força, um de magia, e um de sabedoria. Escolha qual deles você quer realizar primeiro – mas, se falhar em qualquer um deles, não poderá ficar."*

Se quer fazer primeiro o teste de sabedoria, vá para o **69**.
Se quer fazer primeiro o teste de força, vá para o **12**.
Se quer fazer primeiro o teste de magia, vá para o **29**.

17 Depois de alguns minutos pensando, você finalmente encontra a resposta para a pergunta. A próxima letra, claro, é **J**. A seqüência das letras são as iniciais dos meses do ano, e a próxima é a letra **J** de Junho. Você revela a resposta ao mago, e ele acena em aprovação. Você passou no teste de sabedoria.

Seu prêmio por passar neste teste é o número 20. Memorize este número e vá para **55**.

18 Lutando para conter o nervosismo, você invoca seu feitiço mais poderoso: uma bola de fogo surge diante de seu peito, e dispara na direção do monstro – explodindo em um inferno de chamas. A fera urra de dor, mas ainda está viva.

Se agora você quiser sacar seu punhal e enfrentar o lobisomem em combate, vá para o **9**. Se prefere tentar outro feitiço, vá para o **52**.

19 Continuando a andar pelo caminho, depois de algum tempo você chega novamente a uma bifurcação. Se você quiser pegar o caminho da direita, vá para o **23**. Se prefere o caminho da esquerda, vá para o **49**.

20 Agora que o perigo passou, você segue viagem. Está quase anoitecendo, e você imagina como irá passar a noite quando avista alguém caído no caminho. Você se aproxima para verificar se o homem precisa de ajuda – mas com cautela, pois pode ser uma armadilha. Chegando mais perto, você nota que é um homem velho e parece ser inofensivo. Ele percebe sua presença e começa balbuciar: *"Comida... um pouco de comida..."*

Se você resolve dar alguma comida ao pobre homem, vá para o **45**. Se acha mais prudente economizar seus já escassos suprimentos, vá para o **40**.

21 Pegando sua bolsa com o dinheiro, você então dá ao homem uma moeda. Ele a pega, leva à boca e morde para verificar se é verdadeira. Depois disso ele finalmente permite que você cruze a ponte. Vá para o **19**.

22 Você vasculha os bolsos em busca de uma moeda, mas então lembra-se de que entregou todo o dinheiro aos assaltantes na floresta. O estalajadeiro não aceita suas explicações, e grita: *"Maldito caloteiro! Você irá lavar meus pratos e canecas e limpar todo este lugar para pagar sua comida."*

Seria tolice enfrentar o homem, pois ele é muito mais forte que você e está cercado de amigos truculentos. Acaba acatando a proposta humilhante, e, depois de passar a noite lavando montanhas de pratos e limpando o chão, deixa a estalagem – mais cansado do que quando chegou. Seria preferível passar a noite no mato! Vá para o **10**.

23 Seguindo pelo caminho da direita, você chega a um rio. Uma ponte de corda leva até o outro lado, mas ela não

parece muito nova – ou firme. Se quer arriscar a ponte, vá para o **34**. Mas se você quiser atravessar o rio a nado, vá para o **65**.

24 Depois de examinar os três pergaminhos, você escolhe o terceiro. Lê alto as palavras mágicas e evoca o feitiço. A forma do lobisomem Azarel surge ao seu lado, uivando e rosnando de forma impressionante, para desaparecer logo em seguida.

O mago acena aprovador, e você percebe que escolheu o feitiço correto. Seu prêmio por passar neste teste é o número 15. Memorize ou anote este número e vá para **55**.

25 Depois de observar um pouco e aprender como é o jogo, você decide tentar a sorte. O homem que está conduzindo o jogo dirige a palavra a você: *"Tente sua sorte, aventureiro. Este jogo é bem simples. Vou colocar esta pequena pedra sob uma destas três conchas, e vou movimentá-las. Depois você verá me dizer onde ela está. Se acertar ganhará uma moeda; mas se perder terá que me dar uma."*

Então o homem começa a mexer as conchas. Você presta atenção, mas seus movimentos são ágeis demais – e conseguem desviar seu olhar da concha correta. Logo ele pára e pergunta: *"Onde está a pedra?"*

Você não faz idéia, e terá que arriscar. Se você acha que a pedra está na concha da direita, vá para o **64**. Se acha que está na concha do meio, vá para o **39**. E, se acha que está na da esquerda, vá para o **14**.

26 Sem escolha, você dá uma moeda ao homem. Ele guarda-a todo satisfeito, e convida-o a tentar de novo – mas agora você recusa. Volta para sua mesa, devora a refeição que o estalajadeiro trouxe e vai dormir. No dia seguinte, agora totalmente sem dinheiro, lava-se e segue viagem. Vá para o **10**.

27 Depois de muita caminhada, você chega a um penhasco. Uma sólida ponde de madeira une os dois lados. Sentado bem próximo à extremidade da ponte, um guarda com armadura dorme debruçado sobre o cabo de sua espada.

Se quiser acordar o guarda e falar com ele, vá para o **47**. Se não quiser perturbar o sono do homem apenas atravessar a ponte, vá para o **38**. E, se quiser lançar um encantamento sobre o guarda para mantê-lo dormindo, vá para o **61**.

28 O teste começa. O anão ataca primeiro – e, embora pareça velho, conserva toda a força e agilidade de um jovem. O punho fechado do anão voa na direção de seu rosto, mas você se desvia de forma soberba.

A princípio você fica surpreso com sua esquiva, pois nunca teve tais habilidades antes. Então percebe que o anel mágico deve estar protegendo-o. Você ataca, segurando o anão pelos colarinhos e jogando-o contra a parede com uma força que nunca acreditou possuir. Sim, só pode ser o anel.

A batalha termina com sua vitória. O mago decreta que você foi bem sucedido – e que mesmo o uso de um anel mágico não invalida seu teste, pois assim agem os magos. a arena desaparece e tudo volta ao normal, inclusive suas roupas.

Seu prêmio por este teste é o número 18. Memorize ou anote este número, e vá para o **55**.

29 Você opta pelo teste de magia. O mago da esquerda se levanta e pronuncia algumas palavras mágicas. Depois de um forte clarão, surge uma pequena mesa de madeira à sua esquerda. Sobre ela há três pergaminhos enrolados. O mago responsável pelo teste diz o seguinte: *"Eis três pergaminhos mágicos, cada um contendo um feitiço diferente. Leia atentamente a descrição de cada feitiço, e depois escolha o mais adequado para evocá-lo. Mas escolha com cuidado."*

Você começa a examinar os pergaminhos. O primeiro contém um feitiço que fará chover em qualquer lugar, até mesmo em locais fechados. Se quiser tentar este, vá para o **32**.

O feitiço no segundo pergaminho faz centenas de flores brotarem em qualquer lugar. Se quiser lançá-lo, vá para o **8**.

O terceiro pergaminho consegue criar a ilusão de uma criatura ou objeto. Se escolher este, vá para o **24**.

30 No interior da floresta, seguindo por uma trilha, você tem a impressão de que alguém o observa – mas não parece haver ninguém por perto. Deve ser sua imaginação.

Infelizmente, não era. O estalo de um galho seco revela que suas suspeitas estava corretas, e você leva a mão ao punhal por precaução. Continua a andar, agora tenso, mas sem conseguir ver nada de suspeito – até que outro galho estala, agora mais próximo. Algo se aproxima, e você saca o seu punhal. Vá para o **67**.

31 Você se recorda de um feitiço que poderá salvá-lo. Dizendo as palavras necessárias, você lança um clarão luminoso na direção dos mortos-vivos – cegando amaioria deles deles. O feitiço funcionou, mas os mortos-vivos restantes conseguem agarrá-lo. Você grita enquanto suas garras putrefatas fazem seu corpo em pedaços. Fim da linha, amigo!

32 Depois de examinar os três pergaminhos, você escolhe o primeiro, lê bem alto as palavras mágicas e evoca o feitiço. Assim que termina, ouve o estrondo de um trovão – e a sala começa a ser castigada por uma chuva forte, que deixa todos ensopados. O mago lamenta sua escolha ridícula, e diz que você não está apto a ingressar na escola. Melhor sorte na próxima vez...

33 Você agradece a proposta do menestrel, mas recusa a companhia dele com uma desculpa qualquer. Depois de algum tempo, você ouve algo na vegetação ao lado – e, súbito, se vê cercado por uma matilha de sete lobos. Eles avançam devagar, rosnando. Quando um deles salta para atacar, é atingido por uma espécie de seta luminosa e cai fulminado.

Você aproveita a chance para evocar um feitiço, pronunciando palavras mágicas e fazendo gestos específicos. Ao seu lado, surge uma flecha luminosa exatamente igual à primeira – e ela dispara na direção do outro lobo, abatendo-o com igual eficiência. Mas os lobos ainda são maioria, e eles continuam avançando. Sabendo que não conseguirá lançar outro feitiço a tempo, você apenas espera pela mordida fatal – quando, sem nenhum motivo aparente, a matilha foge apavorada.

Você vira-se e encontra Azarel, que pergunta se está tudo bem.

Constatando que o menestrel também deve ser um mago, você pensa melhor e aceita sua companhia nesta viagem. Vá para o **46**.

34 Tendo escolhido a ponte, você começa a atravessar. Ela range e balança, mas agüena o suficiente para que você chegue até o outro lado. Se você fosse um guerreiro musculoso e carregado de aço, nunca teria conseguido.

Você segue viagem. Vá para o **16**.

35 Então você pega o seu punhal de prata e oferece ao guerreiro. Ele olha atentamente, guarda-o e diz que isso será suficiente, comentando que o Rei ficará muito contente. Agora você pode passar. Vá para o **19**.

36 Você se alimenta, passa a noite na estalagem e, revigorado, parte na manhã seguinte. Vá para o **10**.

37 Você irá realizar agora o teste de força. O mago do centro se levanta e propõe o seguinte desafio: *"Se você conseguir sobrepujar um anão em combate físico, sem armas, então passará no teste"*.

A um simples gesto do mago, você se vê transportado para uma espécie de arena. Suas roupas foram trocadas por um desconfortável traje de couro, normalmente usado por guerreiros. Diante de você está o anão que deverá enfrentar: ele parece muito velho, e talvez não seja difícil vencê-lo. Uma voz soa, decretando que a luta comece.

Se você tiver o anel mágico, vá para o **28**. Se não tiver, siga para o **66**.

38 Você caminha sorrateiramente na direção da ponte. Contudo, quando está preste a colocar o pé nela, o guerreiro se levanta com um salto e diz: *"Ahá! Querias passar pela ponte sem pagar o pedágio ao Rei?"*

Se você ainda tem dinheiro e quer pagar o pedágio, vá para o **21**. Se você foi assaltado ou perdeu seu dinheiro no jogo, mas mesmo assim quer pagar o pedágio, vá para **7**. E, se você não quer pagar de jeito nenhum, vá para o **51**.

39 Você olha bem para as três conchas, e decide escolher a do centro. Lá está a pedra! Você acertou, e todos o cumprimentam pelo feito. O homem lhe entrega uma moeda, e insiste para que continue jogando – mas você nega, sabendo que ele só quer uma chance de reaver o que perdeu. Retornando à sua mesa, você recebe sua refeição e passa a noite na estalagem. No dia seguinte, segue viagem. Vá para o **10**.

40 Você decide que sua comida é pouca, e não pode dar-se o luxo de ser generoso com o velho faminto. Quando você se afasta, o homem pragueja: *"Maldito sem-coração! Você vai morrer, e os abutres comerão seus olhos!"*

Vá agora para o **60**.

41 Aproximando-se com cautela, você percebe que o sujeito está bem morto e não oferece mais perigo. Vasculhando seus bolsos, você descobre um anel que parece ser valioso. Talvez seja um anel mágico. Você conhece um feitiço que serve para detectar objetos mágicos.

Se quiser tentar o feitiço, vá para **5**. Se prefere deixar o anel onde está, vá para o **58**.

42 Optando pelo caminho da esquerda, você chega a um penhasco e tenta imaginar uma maneira de atravessá-lo. É, parece que não tem jeito. Terá que voltar e pegar o caminho da direita. Vá para o **3**.

43 Depois de examinar os três pergaminhos, você escolhe o segundo. Lê alto as palavras mágicas e invoca o feitiço. Flores de todos os tipos e cores imagináveis enchem o aposento... mas o mago diz que você fez a pior escolha possível, e não poderá ingressar na escola. É uma pena, mas sua aventura termina por aqui.

44 Você opta pelo teste de magia. O mago da esquerda se levanta e pronuncia algumas palavras mágicas. Depois de um forte clarão, surge uma pequena mesa de madeira à sua esquerda. Sobre ela há três pergaminhos enrolados. O mago responsável pelo teste diz o seguinte: *"Eis três pergaminhos mágicos, cada um contendo um feitiço diferente. Leia atentamente a descrição de cada feitiço, e depois escolha o mais adequado para evocá-lo. Mas escolha com cuidado."*

Você começa a examinar os pergaminhos. O primeiro contém um feitiço que fará chover em qualquer lugar, até mesmo em locais fechados. Se quiser tentar este, vá para o **32**.

O feitiço no segundo pergaminho faz centenas de flores brotarem em qualquer lugar. Se quiser lançá-lo, vá para o **8**.

O terceiro pergaminho consegue criar a ilusão de uma criatura ou objeto. Se escolher este, vá para o **24**.

45 Cheio de pena do velho esfomeado, você busca um pedaço de pão em sua mochila e entrega-o. Ele devora o pão como se não comesse há dias. Depois, já com as forças refeitas, ele diz: *"Bom viajante, sou grato pela ajuda. Aceite este presente como agradecimento."*

Então o homem coloca à volta de seu pescoço um cordão com um velho osso pendurado. Você torce o nariz, mas agrade e então segue viagem. Vá para o **60**.

46 Depois do desafio, vocês caminham tranqüilamente. Algumas horas depois do incidente, você comenta com Azarel que ainda não entendeu porque os outros lobos fugiram – quando a matilha ainda era numerosa. Então ele diz que sabe a resposta, mas, em vez de dizê-la, ele rosna! Você volta-se para Azarel, e descobre que ele agora se parece com um lobo – mas ainda caminha como um homem. Ele avança com a bocarra aberta.

Se quiser sacar sua adaga e enfrentar o lobisomem, vá para o **9**. Se prefere tentar um feitiço, vá para o **18**.

47 Você se aproxima cauteloso para não assustar o guerreiro, e sacode-o pelo ombro. Ele acorda e, meio surpreso, diz: *"Para passar por esta ponte, você deverá pagar um pedágio ao Rei."*

Se você tem dinheiro e quer pagar o pedágio, vá para o **21**. Se você foi assaltado ou perdeu seu dinheiro no jogo, mas mesmo assim quer pagar o pedágio, vá para **7**. E, se você não quer pagar de jeito nenhum, vá para o **51**.

48 O teste começa. O anão ataca primeiro – e, embora pareça velho, conserva toda a força e agilidade de um jovem. O punho fechado do anão voa na direção de seu rosto, mas você se desvia de forma soberba.

A princípio você fica surpreso com sua esquiva, pois nunca teve tais habilidades antes. Então percebe que o anel mágico deve estar protegendo-o. Você ataca, segurando o anão pelos colarinhos e jogando-o contra a parede com uma força que nunca acreditou possuir. Sim, só pode ser o anel.

A batalha termina com sua vitória. O mago decreta que você foi bem sucedido – e que mesmo o uso de um anel mágico não invalida seu teste, pois assim agem os magos. a arena desaparece e tudo volta ao normal, inclusive suas roupas.

Seu prêmio por este teste é o número 18. Memorize ou anote este número, e vá para o **55**.

49 Seguindo pelo caminho da esquerda, você chega a um rio. Olha para os dois lados e não vê sinal de ponte. Se quiser voltar e tentar o caminho da direita, vá para o **23**. Se quiser atravessar o rio a nado, vá para o **65**.

50 Você procura sua bolsa de moedas, mas lembra-se de que entregou seu dinheiro aos assaltantes. Quando você tenta explicar, o homem grita: *"Maldito caloteiro! Pague o deve, ou pagará com a vida."* Tendo várias espadas apontadas para sua garganta, você não tem muita alternativa: acaba entregando seu punhal de prata como pagamento. O homem fica muito contente, e você, sem dinheiro para ao menos pagar sua refeição, terá que passar a noite no estábulo da taverna. Vá para o **10**.

51 Você recusa-se a pagar o absurdo pedágio, e caminha resoluto na direção da ponte. Infelizmente, o guerreiro não partilha de sua opinião sobre o pedágio – e, brandindo a espada, degola sua cabeça. Fim.

52 Você começa a pronunciar as palavras para outro feitiço, mas a fera está muito próxima e não há mais tempo. Ela abre um rombo em seu tórax com uma das garras, arranca seu coração com a outra, e observa você morrer em agonia. Pena... a adaga de prata teria sido bastante eficiente contra o lobisomem, mas agora é tarde.

53 Você conseguiu passar nos três testes. Vá para **70**.

54 Quando você se move para tentar um feitiço, o amuleto entregue pelo velho faminto fica exposto. E, por incrível que possa parecer, as criaturas parecem se assustar. Todos os cadáveres retornam a seus túmulos. Você entende que o amuleto afasta mortos-vivos, e fica feliz em saber que sua generosidade teve recompensa.

Já quase no final do dia, quando você começava a procurar um lugar onde passar a noite, surge ao longe uma luz. É a fogueira de um pequeno acampamento, e perto dela um homem está dedilhando um instrumento musical. Você se aproxima, e ele o convida para aquecer-se na fogueira. Diz que seu nome é Azarel, o Valente, e que ganha a vida cantando os feitos dos heróis.

Você está cansado, e a música de Azarel termina por fazê-lo dormir. Na manhã seguinte, você agradece seu anfitrião e faz menção de seguir viagem – mas o bardo pede para acompanhá-lo, propondo que viajem juntos. Se você aceita, vá para o **4**. Se prefere viajar sozinho, vá para o **33**.

55 Você recebe saudações dos três magos por ter completado o teste satisfatoriamente.

Se você já completou todos os testes, some os três números obtidos como prêmio e vá para ele.

Se ainda não fez o teste de força e quer fazê-lo agora, vá para o **12**.

Se ainda não fez o teste de magia e quer fazê-lo agora, vá para o **29**.

Se ainda não fez o teste de sabedoria e quer fazê-lo agora, vá para o **69**.

56 Então você pega o anel que tirou do lobisomem, e oferece ao guerreiro. Ele examina a jóia, acena satisfeito e permite sua passagem. Vá para o **19**.

57 Você resolve que não vai participar de desprezíveis jogos de azar, e apenas observa o jogo enquanto aguarda a chegada de sua comida. O estalajadeiro chega com uma bandeja, cujo conteúdo você devora rapidamente. *"A refeição e a hospedagem custará uma moeda,"* diz o estalajadeiro.

Se você entregou a bolsa aos assaltantes, vá para o **22**. Se não fez isso, vá para o **36**.

58 Talvez não seja muito inteligente ficar com este anel. Afinal ele pode estar carregando a maldição do lobisomem! Melhor deixar onde está. Vá para o **27**.

59 Olhando bem para as três conchas, você decide escolher a da direita – mas erra. a pedra estava sob a concha do centro. Então o homem fala: *"É uma pena, viajante, mas você escolheu a concha errada. Agora me deve uma moeda"*.

Se você entregou seu dinheiro às criaturas da floresta, vá para o **50**. Caso contrário, vá para o **26**.

60 Já está quase anoitecendo, e você chega a uma clareira que parece um bom lugar para dormir. Você colhe lenha e prepara uma fogueira que manterá os animais afastados. A noite transcorre sem incidentes. Retomando a caminhada no dia seguinte, você chega a uma bifurcação na trilha.

Se quiser pegar o caminho da direita, vá para o **3**. Se prefere o da esquerda, vá para o **42**.

61 Você sussura as palavras mágicas que vão colocar o guerreiro em sono profundo – mas, como acontece às

vezes com um mago iniciante, o feitiço falha. O guarda abre os olhos assustado, e grita: *"Um bruxo maléfico! Tentou me enfeitiçar, não foi?"*

E corta sua cabeça...

62 Você põe o anel no dedo. Aparentemente, nada acontece. Você vai embora e deixa o corpo onde está. Vá para o **27**.

63 Você recebe saudações dos três magos por ter completado o teste satisfatoriamente.

Se você já completou todos os testes, some os três números obtidos como prêmio e vá para ele.

Se ainda não fez o teste de força e quer fazê-lo agora, vá para o **12**.

Se ainda não fez o teste de magia e quer fazê-lo agora, vá para o **29**.

Se ainda não fez o teste de sabedoria e quer fazê-lo agora, vá para o **69**.

64 Olhando bem para as três conchas, você decide escolher a da direita – mas erra. a pedra estava sob a concha do centro. Então o homem fala: *"É uma pena, viajante, mas você escolheu a concha errada. Agora me deve uma moeda".*

Se você entregou seu dinheiro às criaturas da floresta, vá para o **50**. Caso contrário, vá para o **26**.

65 Você imagina que um mergulho não vai fazer mal, já que não usa armadura e pode nadar livremente. Depois de algumas braçadas, contudo, você sente uma pequena mordida em sua perna. E outra. E outra. E MILHARES DE OUTRAS!

Tarde demais, você percebe que o rio está infestado de piranhas. Talvez seus ossos sejam encontrados rio abaixo.

66 O teste começa. O anão ataca primeiro – e, embora pareça velho, conserva toda a força e agilidade de um jovem. O punho fechado do anão voa na direção de seu rosto, jogando você longe. Sua cabeça atinge o chão com força e você vai a nocaute, colocando um fim rápido à luta.

Quando você desperta, não está mais na arena e suas roupas voltaram ao normal. A voz do mago soa secamente, dizendo que você fracassou no teste. Tente de novo um outro dia.

67 Para sua surpresa e alívio, o que surge do mato é apenas um coelho – que atravessa a trilha feito raio. Você ri da própria preocupação, e prossegue mais calmo. O caminho segue por entre árvores que, ao que parece, devem ter séculos de idade. Mais adiante você nota que algo (ou alguém) tenta se esconder na folhagem, e desta vez não parecer ser um coelho! Quatro criaturas saltam para a trilha: têm pele cinzenta, cheiram mal e empunham espadas curtas. Um deles, que parece ser o líder, diz: *"Passe suas moedas para cá, viajante!"*

Hora de agir com cuidado. Se você quer evitar confusão entregando suas moedas, vá para o **2**. Se quer sacar seu punhal e enfrentar os assaltantes em combate, vá para o **15**. E, se quer tentar um feitiço, vá para o **13**.

68 Depois de examinar os três pergaminhos, você escolhe o terceiro. Lê alto as palavras mágicas e evoca o feitiço. A forma do lobisomem Azarel surge ao seu lado, uivando e rosnando de forma impressionante, para desaparecer logo em seguida.

O mago acena aprovador, e você percebe que escolheu o feitiço correto. Seu prêmio por passar neste teste é o número 15. Memorize ou anote este número e vá para **55**.

69 Você escolhe o teste de sabedoria. O mago da direita levanta-se e propõe que você responda a uma charada. Ele aponta para uma inscrição na parede. São cinco letras: J, F, M, A, M. Há um espaço vazio no fim da seqüência, onde deveria haver outra letra. *"Qual é a próxima letra nesta seqüência?"* pergunta o mago.

Se você sabe qual é a letra, vá para **17**. Se não sabe, vá para **6**. E seja honesto, por favor!

70 Depois de tantos desafios, você finalmente completou todos os três testes. Agora será aceito como adepto da Escola de Magia, para aprofundar-se nos segredos arcanos ali contidos. Estudando com os maiores mestres do mundo, você logo se tornará um grande mago. Parabéns!

Di'FOLLKYER

Uma das soluções possíveis: 1 - 30 - 67 - 13 - 20 - 45- 60 - 3 - 25 - 39 - 10 - 54 - 4 - 46 - 9 - 41 - 5 - 62 - 27 - 47 - 21 - 19 - 23 - 34 - 16 - 69 - 17 - 55 - 29 -24 - 55 - 12 - 28 - 55 - 53 - 70

AS ARMADURAS MÍSTICAS DE ZAREP DON

Três armaduras mágicas com grandes poderes

Zarep Don foi um poderoso mago do passado. Passava-se por um ancião comum, vivendo em uma pacata cidadezinha – que vinha sendo ameaçada por um dragão chamado Altalarr, cuja cor ninguém sabia ao certo. A fera aterrorizava o lugar, exigindo que três jovens lhe fossem oferecidos como sacrifício (e alimento) de tempos em tempos.

Um dia, quando era tempo de escolher quem seria entregue ao monstro (o corrupto prefeito da cidade cobrava altos impostos para poupar vítimas do sacrifício), o jovem aprendiz do mago Zarep Don foi apontado. O mago protestou, mas o rapaz partiu para morrer com honra e salvar seu povo.

Tomado de ódio, Zarep convocou o ferreiro da cidade. "Venha comigo, homem!" disse ele. "Você vai forjar para mim peças muitos especiais, com metais raros que vou lhe entregar. Ora, homem, não hesite! Lembre-se de que os próximos podem ser seus filhos!!" Todos consideravam Zarep apenas um velho louco, mas, ainda assim, o ferreiro acompanhou-o. Durante quase um ano o som de marteladas e o tinir de metal ecoava no laboratório do mago, e estranhas luzes e faíscas lampejavam em suas janelas.

Quando aproximou-se o dia da nova escolha, o mago disse aos três "eleitos" que viessem ter com eles – e entregou-lhes três magníficas armaduras. Suas placas eram metálicas – não de aço, mas de um metal mais brilhante e reluzente que a prata. E muito mais leves, pesando aproximadamente metade da metade de uma couraça normal. Traziam ainda estranhos símbolos gravados na placa peitoral. Escondendo as armaduras sob mantos, e levando os elmos em sacos, os jovens rumaram para o encontro com o dragão de cor desconhecida...

...e voltaram vivos.

Todos os moradores da aldeia ficaram perplexos quando viram os três de volta. O prefeito chamou-os de covardes, acusou-os de terem fugido, e agora o monstro destruiria a cidade. E foi difícil para os três jovens explicar que haviam, na verdade, DERROTADO a fera maligna com o poder que havia nas armaduras. Tiveram que mostrar o cadáver do dragão (era vermelho) para provar suas palavras...

Mas a alegria dos moradores – e principalmente a do prefeito – durou pouco. O líder dos três bradou para o chefe da cidade:

"Agora você vai pagar por sua injustiça! Pensa que eu não sei que meu irmão morreu nas mandíbulas daquele monstro porque alguém pagou por isso? Chegou a sua hora!"

E apontou para o prefeito, fulminando-o com um relâmpago mágico que faiscou da ponta de seu dedo acusador. No instante seguinte, outro jovem falou:

"Agora, todos que pagaram pela sua vida perceberão quão pouco vale seu dinheiro sujo!"

E iniciaram um violento massacre, chacinando os corruptos, e até mesmo alguns inocentes por engano. Só quando restavam poucas pessoas, alguém lembrou-se de chamar o mago. Ele chegou quando os três estavam recolhendo todos os pertences das pessoas que haviam matado.

"Isso não devia ter acontecido", lamentou Zarep Don. "O poder corrompeu vocês, e tornou-os justiceiros obcecados. Sinto ter que fazer isto agora!"

E, com um passe de mágica, fez as armaduras desaparecerem. Os três jovens, agora indefesos, foram expulsos da cidade. As poderosas armaduras foram enviadas para as profundezas de uma ruína subterrânea, repleta de criaturas perigosas que desencorajam a aproximação da maioria dos aventureiros.

OS PODERES DAS ARMADURAS

Nenhum guerreiro, elfo ou clérigo, por melhor combatente que seja, gosta de se arriscar em um combate sem a proteção de uma boa armadura. Mesmo os anões e halflings não hesitam em mandar confeccioná-las especialmente para o seu tamanho diminutivo. E, quando se fala em armaduras mágicas, que conferem bônus especiais à Classe de Armadura de um lutador, não há aventureiros que não fique afoito. E que melhor armadura do que a que, além de ser especial, pode executar feitiços?

As couraças de Zarep Don são de tamanho compatível com humanos e elfos. Todas são armaduras de placas +3 (CA 0, mais bônus ou penalizações por Destreza, se houver). Cada armadura tem ainda um poder especial, mostrado pela figura gravada na placa peitoral de cada uma:

Titan's Fire ("Fogo de Titã"): Traz o desenho de uma bola de fogo na placa peitoral, e isso dá uma idéia de seu poder: a armadura é invulnerável ao fogo normal. Seu usuário pode atravessar um incêndio ou mergulhar em lava sem ao menos suar. Possui também uma grande resistência a fogo mágico: quando atingido por qualquer forma de fogo mágico (feitiço Bola de Fogo, baforada de górgona, cão do inferno, dragão vermelho ou dragão dourado...), o usuário da armadura faz normalmente sua jogada de proteção: se falhar, sofre metade do dano normal; e, se tiver sucesso, não sofre dano NENHUM. A jogada de proteção é feita com um bônus de +4.

O usuário da **Titan's Fire** pode ainda lançar o feitiço Bola de Fogo, três vezes

por dia, causando 5d6 pontos de dano (ou metade, se a vítima conseguir uma jogada de proteção contra feitiços).

Sky's Ray ("Raio do Céu"): a extrema leveza desta armadura torna possível que ela seja usada até mesmo por um ladrão, sem atrapalhar a maioria de suas habilidades especiais (mas não será possível ocultar-se nas sombras, ouvir ruídos ou abrir fechaduras). Possui gravado na placa peitoral o desenho de uma nuvem de tempestade com um relâmpago. O usuário da armadura é invulnerável ao frio e à eletricidade (nevascas, relâmpagos naturais, ataques de enguias elétricas...). No caso de frio ou eletricidade mágicos (feitiço Relâmpago, baforada de dragão azul ou branco...), o usuário deve fazer uma jogada de proteção com bônus de +4: se falhar, sofre metade do dano normal; se tiver sucesso, não sofre nenhum dano.

O usuário da **Sky's Ray** pode ainda lançar o feitiço Relâmpago, três vezes por dia, causando 5d6 pontos de dano (ou metade, se a vítima conseguir uma jogada de proteção contra feitiços).

Spider's Venom ("Veneno de Aranha"): esta armadura traz o desenho de uma aranha na placa peitoral. Garras metálicas em suas manoplas e botas tornam o usuário capaz de escalar superfícies íngremes, como um ladrão de nível igual ao seu.

Os ganchos das mãos, quando usados em combate, são armas mágicas +3 e causam 1d4+3 pontos de dano cada. Os ganchos produzem uma espécie de veneno mágico. Sempre que o atacante tiver um resultado 20 em uma jogada de ataque, a vítima deve fazer uma jogada de proteção contra veneno: se falhar, sofre morte instantânea.

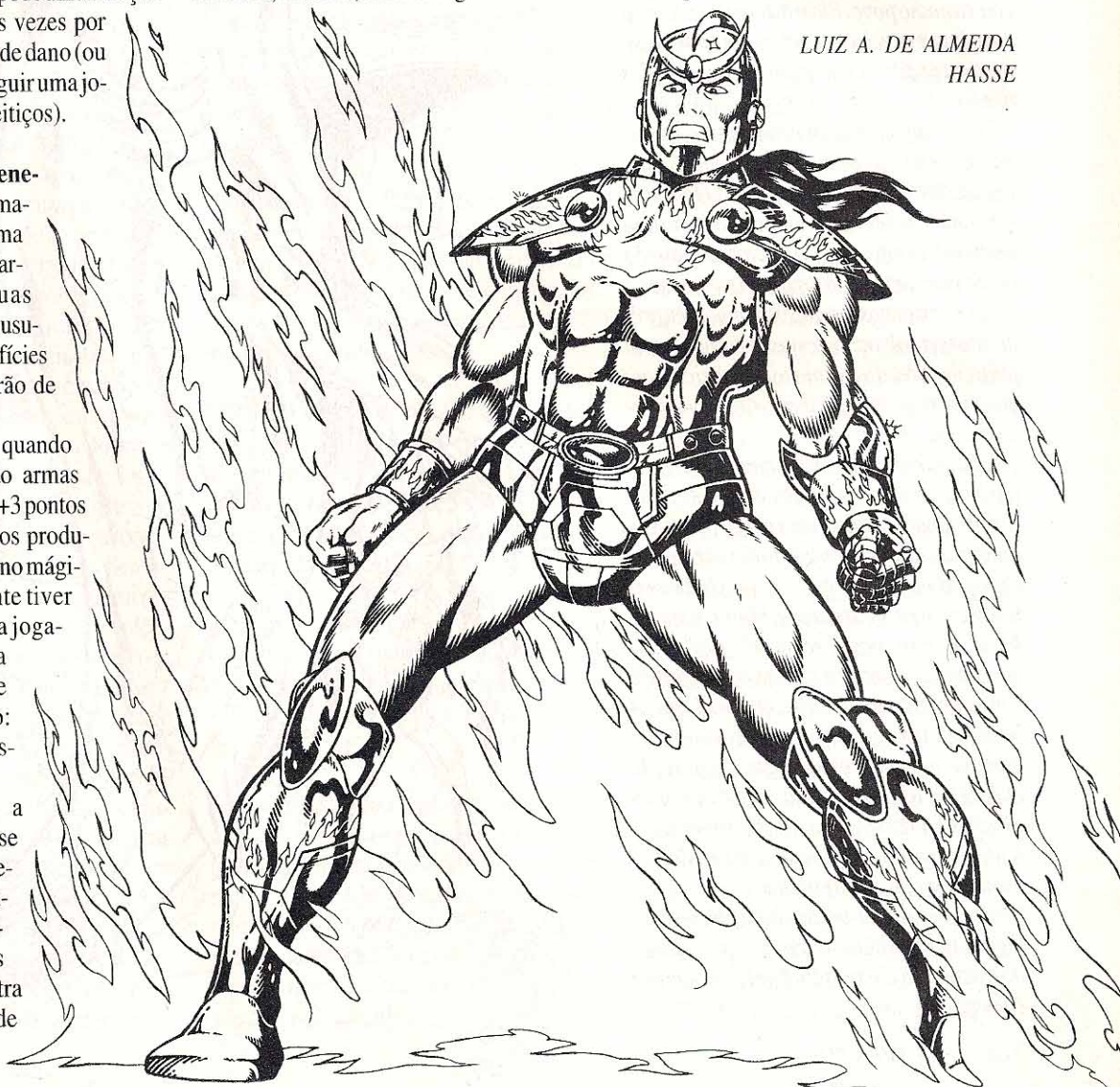
Aquele que veste a **Spider's Venom** torna-se inteiramente imune a veneno de aracnídeos (aranhas e escorpiões), e recebe um bônus de +4 nas jogadas de proteção contra todas as demais formas de veneno (agulhas envenenadas, picada de insetos, peçonha de cobras, baforada de dragão verde ou dourado...). O usuário pode ainda lançar o feitiço Teia três vezes por dia.

A COBIÇA PELAS ARMADURAS

Como você viu na história, as armaduras de Zarep Don "foram enviadas para as profundezas de uma ruína subterrânea, repleta de criaturas perigosas que desencorajam a aproximação da maioria dos aventureiros" (leia-se *dungeon*). Claro que enviar o grupo de aventureiros em buscas destas preciosidades daria uma ótima aventura. Basta ao Mestre espalhar as três pelos cantos de um labirinto de túneis, separadas ou não, e guardadas por monstros nada amistosos – que podem ter sido deixados ali pelo próprio mago.

Um personagem que vista uma destas armaduras, contudo, sofre os seguintes efeitos colaterais: não desejará se afastar dela, não importando os motivos, como se fosse uma armadura maldita; e será acometido de uma insaciável sede de justiça, um ardente desejo de punir criminosos e destruir o mal. Vai tornar-se um sujeitinho bem insuportável, quase incapaz de atacar alguém pelas costas ou roubar quaisquer valores. O alinhamento do personagem continha o mesmo, mas agora com este novo comportamento – e, cada vez que o aventureiro tentar um ato que possa ser visto como "desonrado" (bater carteiras, atacar pelas costas, saquear cadáveres...), o jogador deve ter sucesso em uma jogada de proteção contra feitiços: se falhar, é incapaz de realizar a ação.

Mas a maior desvantagem pelo uso destas armaduras é a cobiça que certamente vão despertar: elas são bem conhecidas por sua lenda, e muitos tentarão obtê-las – não se importando em matar seus donos atuais para isso...

LUIZ A. DE ALMEIDA HASSE

CAÇADA SUBMARINA

Em Dungeons & Dragons, herói é herói até debaixo d'água. Com vocês, uma aventura em um estilo bem diferente...

O Conselho de Segurança da cidade os convoca, e alega necessitar com extrema urgência de bem aventurados, corajosos e destemidos para uma aventura diferente e perigosa.

Uma criatura maligna dorme no mar, nas lendárias e desconhecidas minas submersas do Castelo da Escuridão. Uma fera metade dragão, metade monstro marinho. Foi colocada sob um sono mágico há séculos, mas, antes de cair em hibernação, jurou vingança contra nosso povo. Ela irá despertar daqui a dois dias, e precisa ser destruída antes disso – ou seu poder irá aumentar, e estarão todos perdidos!

Como sabem, o desmoronamento do penhasco costeiro onde se encontrava, o Castelo da Escuridão afundou no mar. Hoje correm rumores de que é habitado por todo tipo de monstros marinhos, o que torna a missão ainda mais arriscada e imprevisível. Cabe a vocês destruir nosso odioso inimigo. Seu prêmio será a salvação de nossa cidade – sem falar, é claro, dos tesouros fantásticos que encontrarem – e que poderão conservar consigo, como recompensa.

Vocês partem no próximo amanhecer, preparando-se para um dia de surpresas e desafios. Na madrugada todos já se encontram despertos, e terão até o fim do dia para matar o dragão-peixe – porque, à noite, ele despertará para arrasar a cidade. Mais adiante, à beira-mar, os magos reais descem de suas carruagens e lançam sobre vocês o feitiço Respirar Debaixo D'Água, que irá durar 24 horas a partir de agora. Aqueles entre vocês que tiverem poderes mágicos ainda serão capazes de usá-los, mas não poderão comunicar-se entre si pela voz – sendo obrigados a utilizar apenas a Linguagem do Alinhamento, que consiste de gestos.

Vocês despedem-se rapidamente, mergulham, e nadam até o que parece ser a entrada do Castelo da Escuridão. Agora a aventura começa...

REGRAS SUBMERSAS

Como você percebeu, esta aventura foge bastante dos padrões – ainda que se conserve dentro do clássico estilo *dungeon*. O feitiço Respirar Debaixo D'Água resolve o problema do afogamento, mas, ainda assim, muita coisa vai mudar...

Os feitiços, por exemplo. Um mago, clérigo ou elfo ainda será capaz de lançar seus feitiços – mas entenda que alguns deles não vão funcionar, ou funcionarão de maneira diferente. O feitiços Bola de Fogo, Ventriloquismo, Levitação e Voar não surtiriam qualquer efeito. Os fios de uma Teia iriam simplesmente se dissolver na água assim que fossem lançados. O feitiço Encantar Pessoas funcionaria, mas seria impossível dar ordens à criatura dominada – a menos que ela seja do mesmo alinhamento, e assim a Linguagem do Alinhamento pode ser usada. Mas desastroso mesmo seria tentar lançar um Relâmpago: em vez de saltar e explodir a uma distância segura, a eletricidade iria se espalhar sem controle pela água, causando dano normal a todos dentro de seu alcance – INCLUSIVE ao mago ou elfo que fez o feitiço. Todos os outros feitiços funcionam normalmente.

Os heróis que usarem armaduras de cota de malha ou placa de aço poderão apenas andar pelo fundo, enquanto outros personagens têm a opção de nadar, como se estivessem voando, desde que estejam com pouca carga. Por estarem debaixo d'água, a capacidade de carga dos aventureiros vai dobrar – e eles poderão transportar duas vezes mais peso. A velocidade dos personagens, caminhando ou nadando, cai para metade do normal – assim como seu número de ataques com projéteis ou armas de luta corpo-a-corpo. Isso vai tornar os combates mais difíceis para os heróis, porque as criaturas marinhas não sofrem essa penalização. Os efeitos do feitiço Aceleração podem capacitar um personagem a mover-se e atacar normalmente, sem outros efeitos.

A Infravisão não servirá para identificar fontes de calor, porque a baixa temperatura da água interfere no processo; além disso, a maioria das criaturas marinhas têm sangue frio. Várias habilidades especiais de ladrão seriam desnecessárias ou ineficientes – como Escalar Paredes e Ouvir Ruídos. Nenhum aventureiro poderá levar consigo livros de feitiços ou pergaminhos mágicos, pois eles iriam de desmanchar sob a água. Poções também deve ser deixadas em casa, já que não poderiam ser bebidas debaixo d'água. Armas de disparo, como arcos, bestas e fundas, seriam igualmente inúteis; armas de arremesso podem ser usadas normalmente – exceto óleo ou água-benta, por razões óbvias.

O CASTELO DA ESCURIDÃO

Depois de ruir e afundar no oceano, o Castelo da Escuridão deixou de merecer seu nome sombrio – pelo menos em parte: suas paredes encontram-se forradas de algas fosforescentes, que iluminam as salas e corredores com uma suave luz azulada. Os aventureiros não precisarão de tochas ou lampiões (ainda bem, porque seria um problema mantê-los acesos aqui...). O castelo é do tipo *dungeon* padrão, com corredores de 3m de largura e altura. Todas as portas estão podres, podendo ser abertas facilmente.

1-Câmara de Entrada: a primeira câmara do castelo é um local lamacento, com paredes cobertas de limo luminoso. Há montes de algas e outras plantas marinhas por todo local. Uma passagem segue para o norte. Não há mais nada interessante nesta sala.

2-O Ataque das Piranhas: esta área está tomada de lixo e entrulho submarino, impedindo uma visão clara da parte norte e do canto leste. Se avançarem ou remexerem nos destroços, os aventureiros serão atacados por 2d6 enormes piranhas-marinhas.

PIRANHAS-MARINHAS: Classe de Armadura 7; Dados de Vida 2+1 (P); Movimento 36 (12); Ataques com 1 mordida; Dano de 1d6; Proteção como Guerreiro 1; Moral 8; Alinhamento Neutro; 25 XP cada

Depois de vencer as piranhas, os heróis podem vasculhar o local. Em meio aos destroços, eles encontram um valioso colar de ouro no valor de 1500 peças de ouro: e uma Adaga Amaldiçoada -1.

3-Covil dos Homens-Lagosta: nesta saleta a água está escura e turva de terra. Parece ter havido alguma escavação ou desmoronamento recente. A leste, na parte mais sombria, todos notam grandes quantidades de bolhas saindo de montes de entulho. Se os heróis permanecer no aposento por muito mais tempo, várias criaturas vão surgir do entrulho – revelando carapaças vermelhas e garras horrendas. São 1d8 homens-lagosta, criaturas fortes e sanguinárias, que atacam o grupo imediatamente:

HOMENS-LAGOSTA: Classe de Armadura 5; Dados de Vida 2+1 (H); Movimento 18 (6); Ataque com 2 garras; Dano de 1d4+1/1d4+1; Proteção como Guerreiro 2; Moral 6; Alinhamento Caótico; 35 XP cada

Ao norte, os aventureiros irão encontrar muitas moedas espalhadas. 700 peças de cobre e 100 peças de ouro, no total.

4-Os Homens-Camarão: na entrada desta sala ainda restam vestígios apodrecidos de uma porta. Quando os heróis avançam por ela, logo percebem a movimentação de estranhas criaturas de casca avermelhada. São 2d8 homens-camarão:

HOMENS-CAMARÃO: Classe de Armadura 6; Dados de Vida 1 (H); Movimento 27 (9); Ataque com arma; Danos com arma; Proteção como Guerreiro 1; Moral 6; Alinhamento Ordeiro; 15 XP cada

Os homens-camarão estão armados com lanças, e há entre eles um líder com 2 Dados de Vida e uma Lança Mágica +3. Ao contrário de seus sanguinários parentes do aposento 3, os homens-camarão são bem menores e mais pacíficos. Só lutarão se forem atacados primeiro.

Eles tentarão comunicar-se com os aventureiros através da Linguagem do Alinhamento Ordeiro, tentando descobrir suas intenções. Se souber sobre a missão dos heróis de destruir o dragão-marinho, o líder dos homens-camarão se mostrará ansioso por ajudá-los. Ele abrirá uma passagem secreta escondida na parede sul e entrará por ela. A passagem é estreita demais para um humano ou elfo: anões ou halflings poderiam passar, mas os guardas proibirão isso – porque ali dentro estão as fêmeas e filhotes da comunidade. O líder retorna pouco depois, trazendo vários itens mágicos que não servem para sua anatomia crustácea: um Machado +2, um Escudo +2, uma Espada +1 (+3 contra dragões) e um Anel de Invisibilidade.

Talvez os heróis tenham matado todos

os homens-camarão e descobriram os itens mágicos por si próprios. Neste caso, encontrarão também uma Espada Amaldiçoada -2 e um Anel Amaldiçoado (a maldição do anel deve ser determinada pelo Mestre).

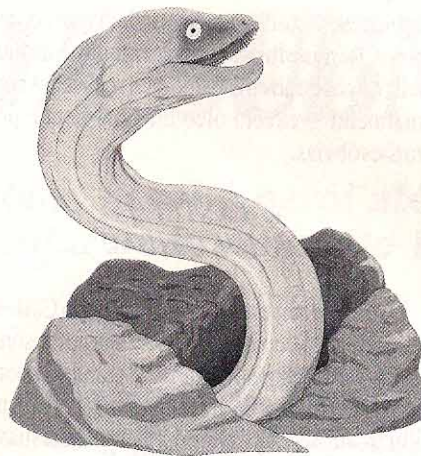
5-O Desmoronamento: com a entrada dos aventureiros neste aposento, seus movimentos abalam a estrutura. Um desmoronamento surpreende os heróis, causando 1d4 pontos de dano, e aprisonando todos. Cada personagem tem direito a uma jogada de proteção contra paralisia a cada round, para se soltar. Pode acontecer que algum monstro errante ataque enquanto estão presos. A sala não contém mais nada interessante.

6-Os Homens-Siri: esta sala está repleta de montes de entulho que jorram bolhas, parecidos com aqueles que haviam na sala 3. Mas desta vez, em vez de homens-lagosta, os aventureiros são atacados por 2d6 homens-siri. (GRANDE diferença...)

HOMENS-SIRI: Classe de Armadura 6; Dados de Vida 2 (H); Movimento 27 (9); Ataque com 2 garras; Dano de 1d6/1d6; Proteção como Guerreiro 2; Moral 8; Alinhamento Caótico; 20 XP cada

Os homens-siri revistados vão revelar bolsas contendo um total de 100 peças de prata. Se as tocas também forem examinadas, mais 1d6 homens-siri aparecem. Se forem derrotados e as tocas revistadas de novo, os heróis encontrarão nelas os seguintes itens: 6 braceletes no valor de 300 peças de ouro cada, uma Sacola Guardiã e uma Haste Paralisadora.

TABELA DE MONSTROS ERRANTES

1-Piranhas (1d6)
2-Homens-Camarão (1d4)
3-Homens-Lagosta (1d4)
4-Homens-Siri (1d4)
5-Enguias-Hipnóticas (1d6)
6-Homens-Lagarto (1d4)
7-Serpentes-Marinhas (1d4)
8-Tubarão-Tigre (1)
9-Arraias-Elétricas (1d6)
10-Caranguejo-Gigante (1)

Moréia Gigante

7-Ninho das Moréias: o acesso a esta sala só pode ser conseguido através de uma passagem secreta no corredor adjacente. A câmara não tem teto, e leva ao mar aberto. Ela está servindo de ninho para um casal de terríveis moréias-gigantes.

MORÉIAS-GIGANTES: Classe de Armadura 5; Dados de Vida 4+1* (G); Movimento 27 (9); Ataque com mordida; Dano de 1d8 + veneno; Proteção como Guerreiro 2; Moral 6; Alinhamento Neutro; 125 XP cada

As moréias são peixes venenosos. Um personagem mordido, além de sofrer dano normal, deve conseguir uma jogada de proteção contra veneno: se falhar, o ferimento se agrava e causa dano dobrado.

Se uma das moréias for morta, a outra fugirá para o mar. No ninho os aventureiros encontrarão duas pérolas no valor de 500 peças de ouro cada e 1 Cajado da Serpente (vale lembrar que, se a serpente for convocada debaixo d'água, se afogará antes de conseguir fazer qualquer coisa!).

8-Armadilha Grudenta: assim que entram nesta sala, os heróis percebem que algo está errado: o chão está coberto com uma espécie de pasta viscosa, que prende seus pés. Os personagens que estiverem nadando nada sofrem, mas aqueles que estiverem caminhando no fundo devem conseguir uma jogada de proteção contra paralisia cada vez que tentarem se mover ou atacar.

A coisa grudenta é o muco segregado por 1d6 imensos caramujos-marinhos, que avançam para colher suas presas.

CARAMUJOS-MARINHOS: Classe de Armadura 2; Dados de Vida 4+1* (G); Movimento 27 (9); Ataque com ferrão; Dano de 1 + paralisia; Proteção como Guerreiro 4; Moral 8; Alinhamento Neutro; 125 XP cada

Além do muco adesivo, os caramujos contam com outro truque: atacam com um ferrão venenoso, que causa apenas 1 ponto de dano, mas injeta um veneno que irá paralisar a vítima em caso de falha na jogada de proteção contra veneno. A estratégia dos caramujos é paralisar suas presas para depois devorá-las, raspando sua carne com a língua em forma de lixa – e causando 1d4 pontos de dano por round. A paralisia cessa depois de 1d6 turnos, ou até ser curada magicamente. A sala não contém mais nada especial.

9-Os Elfos Aquáticos: nesta câmara os heróis encontram criaturas bem peculiares: parecem elfos, mas com pele azulada. São 1d8 elfos aquáticos, todos vestindo couraças estranhas e armados com tridentes (dano igual ao de uma lança).

ELFOS AQUÁTICOS: Classe de Armadura 3; Dados de Vida 2 (H); Movimento 27 (9); Ataque com arma; Dano com arma; Proteção como Elfo 2; Moral 10; Alinhamentos Ordeiro e Neutro; 25 XP cada

Esse elfos não vivem aqui: estavam caçando, mas foram encurralados pelos caramujos-marinhos da sala 8 e esconderam-se neste local. Só atacarão se forem molestados primeiro. Não sabem nada sobre o dragão-marinho. Quando souberem que os caramujos forma derrotados, irão embora pacificamente.

Se houver um elfo de mesmo alinhamento no grupo, eles vão se mostrar simpáticos o bastante para revelar um segredo dos mares: pedaços da concha dos caramujos-marinhos podem ser usados para fazer uma armadura de ótima qualidade, igual à uma armadura de placas (CA 3), mas tão leve que não atrapalha a natação. Depois da aventura, os pedaços devem ser entregues a um artesão na cidade – que construirá a armadura a um preço de 100 peças de ouro. Cada caramujo tem casca suficiente para fazer uma armadura.

10-As Enguias-Hipnóticas: tudo aqui está em ruínas, como o restante do castelo. No

meio do entulho os heróis vão encontrar 1 topázio no valor de 600 peças de ouro – mas, se tiverem perdido tempo procurando por ele, 2d6 enguias sairão de buracos nas paredes para atacar. São as perigosas enguias hipnóticas.

ENGUIAS-HIPNÓTICAS: Classe de Armadura 7; Dados de Vida 2* (P); Movimento 27 (9); Ataque com mordida ou olhar hipnótico; Dano de 1d6 ou paralisia; Proteção como Guerreiro 1; Moral 8; Alinhamento Neutro; 25 XP cada

Cada enguia-hipnótica pode atacar de duas maneiras: com mordidas ou com seu olhar hipnótico, que paralisa uma presa enquanto o resto do bando a devora. A vítima do olhar deve fazer uma jogada de proteção contra feitiços em cada round, para cada enguia envolvida no ataque. Uma falha indica que o personagem não conseguirá fazer nada durante esse round. As enguias adotam a seguinte estratégia: metade delas usam o olhar, enquanto as outras atacam com mordidas.

11-Homens-Lagarto: esta sala está inteiramente destruída, sem teto, dando acesso ao mar aberto. Aqui há 2d6 homens-lagarto, armados com lanças.

HOMENS-LAGARTO: Classe de Armadura 5; Dados de Vida 2+1 (H); Movimento 36 (12); Ataque com arma; Dano com arma; Proteção como Guerreiro 2; Moral 12; Alinhamento Neutro; 25 XP cada

Embora não respirem debaixo d'água, estes seres são bons nadadores e têm longo fôlego – de modo que resolveram se aventurar nesta profundidade. Atacarão assim que virem os heróis. Mas, como estão no limite de sua capacidade pulmonar, os homens-lagarto restantes nadarão para a superfície após 2 rounds de combate.

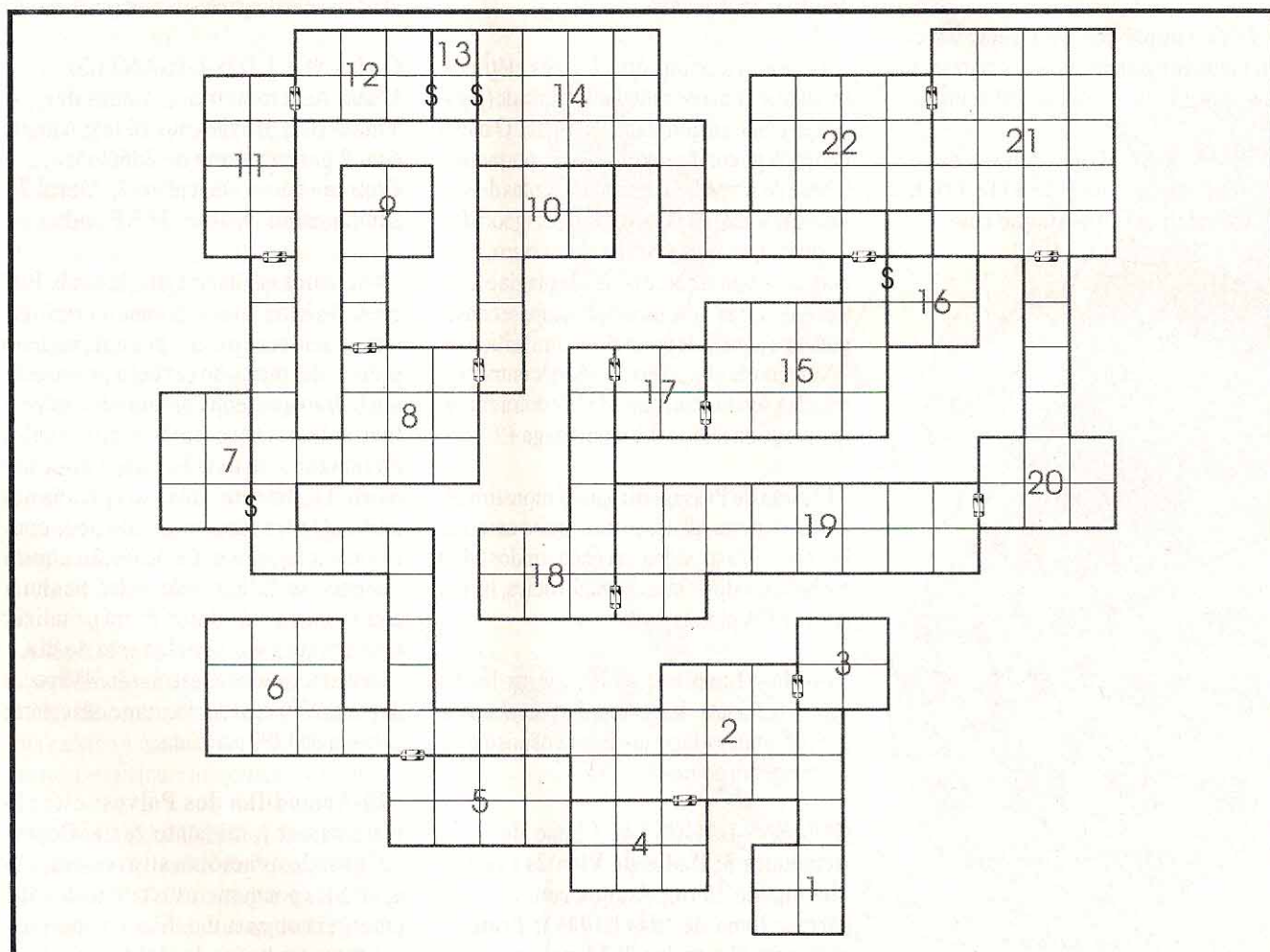
Entre os escombros do local há 4 pedras onix no valor de 50 peças de ouro cada.

12-O Bote das Serpentes: este aposento não parece conter coisa alguma, exceto uma expessa camada de limo que chega até os joelhos. A única saída parece ser por onde os heróis entraram – mas, na verdade, há uma passagem secreta na parede leste.

Os heróis que penetrarem neste aposento serão atacados sorrateiramente por 1d4 pequenas serpentes marinhas, que se esqueiram em meio ao limo.

SERPENTES-MARINHAS: Classe de Armadura 6; Dados de Vida 2* (P); Movimento 27 (9); Ataque com mordida; Dano de 1 + veneno; Proteção como Guerreiro 2; Alinhamento Neutro; 25 XP cada

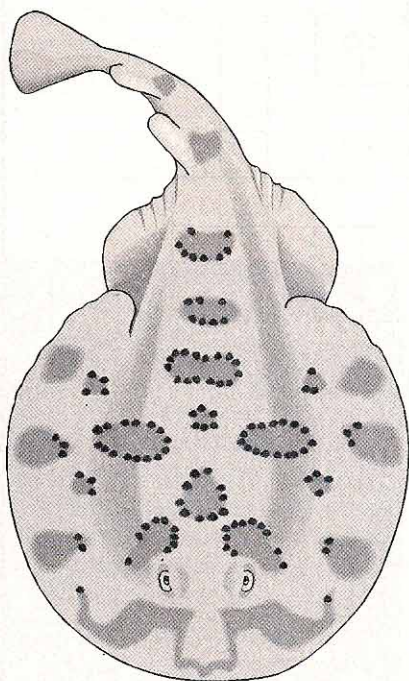
As serpentes-marinhas são terrivelmente venenosas. Sua picada causa dano mínimo (apenas 1 ponto), e não será notada em 50% dos casos. Depois de picar, as serpentes se-

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22

guem as vítimas à distância e aguardam os efeitos do veneno – que se faz sentir 3-6 turnos após a picada, em caso de falha na jogada de proteção contra veneno. Neste caso a vítima perderá 1 ponto de vida por round, até a morte, se nada for feito. A jogada de proteção é feita com bônus de +2, porque estas serpentes são menores e seu veneno é mais fraco.

13-Sala Secreta: neste compartimento secreto estão guardados uma Vara de Curar e um Elmo de Mudança de Alinhamento.

14-Câmara das Bolhas: esta grande câmara está vazia, exceto pelo entulho sempre presente. Não há tesouros ou inimigos. Na parede oeste há uma passagem secreta que leva à sala 13. Bolhas de ar sobem de alguns montes de entulho, sugerindo a presença de monstros – mas, na verdade, são apenas resultado da decomposição da matéria orgânica. Só servem mesmo para dar um sustinho nos jogadores...

15-O Ataque dos Tubarões: um cardume de 1d6 grandes tubarões-tigre irá atacar os heróis que entrarem nesta câmara.

TUBARÕES-TIGRE: Classe de Armadura 6; Dados de Vida 4 (G); Movimento 27 (9); Ataque com mordida; Dano de 2d8; Proteção como Guerreiro 2; Moral 9; Alinhamento Neutro; 75 XP cada

Arraia Elétrica

Os tubarões-tigre são imunes ao feitiço Sono, porque tubarões nunca dormem (pelo menos é o que diz a lenda, e, na fantasia medieval, TODAS as lendas são verdadeiras!). Quando os tubarões forem derrotados, os heróis descobrirão que o salão está forrado de moedas: há um total de 1600 peças de cobre, 1000 peças de prata, 400 peças de ouro e uma coroa no valor de 1200 p.o. Na parede leste, uma passagem secreta leva à sala 16.

16-Ninho das Arraias: nesta câmara escura e medonha, lâminas luminosas ondulam na direção dos heróis. São 1d6 arraias-elétricas.

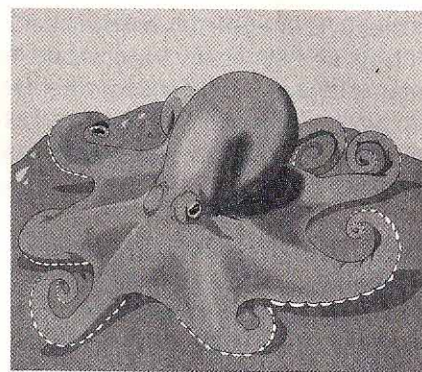
ARRAIAS-ELÉTRICAS: Classe de Armadura 7; Dados de Vida 2* (P); Movimento 27 (9); Ataque com eletricidade; Dano de 2d6; Proteção como Guerreiro 1; Moral 8; Alinhamento Neutro; 25 XP cada

As arraias atacam com choques elétricos, tocando a vítima e emitindo eletricidade (joga-se d20 como em um ataque normal). O metal não protege contra eletricidade, e, portanto, a Classe de Armadura de escudos, cotas de malha e armaduras de placas devem ser ignoradas. Contam apenas as armaduras de couro, itens mágicos de proteção, e bônus de magia e Destreza. A vítima sofre metade do dano se conseguir uma jogada de proteção contra feitiços.

No canto da sala, os heróis vão encontrar três espadas, sendo uma delas +1 (+2 contra criaturas que usam feitiços), e uma Adaga +2.

17-Sala de Passagem: não há monstros ou inimigos nesta saleta, apenas muito entulho. Em meio ao lixo podem ser encontrados 2d10 anéis sem valor – mas, no meio deles, há um Anel de Telecinésia.

18-Mais Lagostas: assim que os heróis entram nesta sala, descobrem que está ocupada por 1d6 homens-lagosta – idênticos aos que se encontravam na área 3.

HOMENS-LAGOSTA: Classe de Armadura 5; Dados de Vida 2+1 (H); Movimento 18 (6); Ataque com 2 garras; Dano de 1d4+1/1d4+1; Proteção como Guerreiro 2; Moral 6; Alinhamento Caótico; 35 XP cada

Polvo Gigante

Derrotando as criaturas, os aventureiros descobrem em meio ao entulho que o lugar era um grande depósito de moedas. Todas são peças de cobre, e os aventureiros podem levar quantas forem capazes de carregar.

19-Os Caranguejos-Gigantes: esta grande sala está ocupada por 1d4 ferozes caranguejos-gigantes, do mesmo tipo usado como guardas pelos Gigantes da Tempestade.

CARANGUEJOS-GIGANTES: Classe de Armadura 2; Dados de Vida 3 (G); Movimento 18 (6); Ataque com 2 garras; Dano de 2d6/2d6; Proteção como Guerreiro 2; Moral 7; Alinhamento Neutro; 35 XP cada

No canto da sala há uma grande sacola. Está cheia de itens, mas o primeiro herói que mexer nela será picado por um pequeno escorpião-marinho (exceto no caso de um ladrão que tenha procurado armadilhas antes). O escorpião é minúsculo, do tamanho de uma barata, e pode ser morto facilmente – mas sua picada dói muito. O personagem picado deve conseguir uma jogada de proteção contra veneno: se falhar, não sofre nenhum dano – mas a mão dolorida irá penalizar seus ataques em -2 pelo resto do dia.

Os itens contidos na sacola são: 440 peças de prata, 200 peças de electrum e três colares no valor de 1200 p.o. cada.

20-Armadilha dos Polvos: esta câmara parece totalmente vazia. Contudo, quando os heróis a atravessam, são agarrados por numerosos tentáculos que emergem do entulho. São 1d4 polvos-gigantes em busca de almoço!

POLVOS-GIGANTES: Classe de Armadura 5; Dados de Vida 2* (G); Movimento 27 (9); Ataque com bicada e tentáculos; Dano de 2d6 + paralisia; Proteção como Guerreiro 2; Moral 8; Alinhamento Neutro; 25 XP cada

Cada polvo ataca com seu bico córneo, parecido com o de um papagaio, ao mesmo tempo em que tenta prender a vítima com seus tentáculos. Quando os tentáculos acertam um ataque, a vítima deve conseguir uma jogada de proteção contra paralisia – ou ficará enroscada até o próximo turno, incapaz de se mover ou atacar. Um ataque contra uma vítima paralisada acerta automaticamente. Embora tenha oito tentáculos, o polvo só pode lutar com um inimigo de cada vez.

Em meio ao entulho, os heróis vão encontrar um Cajado de Ataque.

21-A Luta Final: a passagem para esta sala está fechada por uma porta de pedra. Ela está arruinada, e irá desmoronar facilmente se um herói for bem-sucedido em um teste de Força.

A porta destruída revelá uma vasta câmara, com uma enorme criatura dormindo em seu interior. Lembra um lagarto gigante, esverdeado, com barbatanas coloridas. Na verdade é um dragão verde que adaptou-se à vida marinha. Está imóvel – mas seus olhos de peixe, sem pálpebras, não permitem dizer com certeza se está mesmo adormecido. Na verdade ele não está; despertou há poucos momentos, e irá assustar com sua voz de trovão os personagens que se aproximarem:

"*Cheguem mais perto, pequenas sardinhas. Depois deste maldito sono mágico, estou ansioso para sentir o gosto de sangue entre minhas mandíbulas. Vocês serão minhas primeiras vítimas, e depois será a sua cidade.*"

A voz do dragão parece mágica, conseguindo soar debaixo d'água. Os heróis não conseguirão falar com ele, a menos que um deles seja caótico e use a Linguagem do Alinhamento. De qualquer maneira, haverá luta.

DRAGÃO-MARINHO: Classe de Armadura 1; Dados de Vida 8 (G); Movimento 27 (9); Ataque com 2 garras e 1 mordida ou especial; Dano de 3d8/1d61d6 + especial; Proteção como Guerreiro 8; Moral 9; Alinhamento Caótico; 1750 XP**

O dragão-marinho tem os mesmos poderes de um dragão verde, incluindo a capacidade de lançar feitiços e o sopro de ácido. A presença de água não afeta o alcance ou dano do sopro. Este dragão não aceitará ser subjugado, pois está cheio de ódio e lutará até a morte.

22-A Grande Recompensa: tendo derrotado o dragão-marinho, os personagens podem ter acesso à câmara onde ele guardava seu tantástico tesouro. O tesouro soma 3000 peças de cobre, 900 peças de prata, 230 peças de electrum, 2700 peças de ouro, 1300 peças de platinum, 2 topázios (500 p.o. cada), um rubi (1000 p.o.), 2 cetros (1.600 p.o. cada) e um pingente (1300 p.o.). É o momento do Mestre verificar qual é capacidade de carga dos heróis, para saber quanto tesouro eles podem transportar para casa – porque não poderão retornar, a menos que consigam o feitiço Respirar Debaixo D'Água por sua própria conta. Além do mais, haverá mais monstros quando voltarem...

Ao fim do dia, se fizeram tudo direito, os heróis chegam à superfície com a incrível sensação de "missão comprida".

JEFFERSON DE OLIVEIRA

OS ENVIADOS

Um artefato lendário pode salvar a cidade do cerco dos Orcs...

Vassel é uma região costeira que prosperava até a chegada dos Orcs. Suas cidades eram pacíficas e pacatas, mas nem por isso deixavam de ser bem armadas. Infelizmente, esta situação mudou. Os Orcs, comandados por seu sanguinário líder Drooh Skullbreaka, atacaram de surpresa o porto de Skysea. Suas tropas logo foram adentrando o continente, chegando à cidade de Broadsword, um centro de comércio. E era lá que vocês, aventureiros, se encontravam...

Nossa história começa com o grupo de heróis na taverna (como sempre), ouvindo rumores e bebendo, de bem com a vida. Em qualquer canto da cidade, as únicas notícias eram sobre a invasão dos Orcs. A defesa da cidade já estava toda armada, seus muros de proteção reforçados e as armas a postos.

Repentinamente, o mensageiro do barão entra na taverna e grita:

"Eles chegaram! Os Orcs chegaram! A guarda está pronta para defesa, mas não deve agüentar mais que dois ou três dias! O Barão precisa com urgência de aventureiros ou mercenários que estejam dispostos a arriscar suas vidas para salvar a cidade... e, é claro, ganhar algum dinheiro. Quem for corajoso o suficiente para o desafio, siga-me agora ou que vá para sua toca de rato!"

A proposta é relâmpago! Os PJs não têm tempo para discutir: ou vão ou não. Se a proposta não os atrair, alguém sentado na mesa ao lado diz que há rumores sobre muito ouro para os heróis. Se mesmo assim eles não forem, o mensageiro volta à taverna e escolhe alguns "voluntários" ao acaso (claro que, "por acaso", os escolhidos serão os aventureiros).

No castelo do barão, que fica em uma colina no centro da cidade, os PJs serão recebidos com honras e enviados direto para o Barão, que irá discursar durante algum tempo:

"Ainda bem que existem pessoas ousadas nesta cidade! Vocês são a nossa última esperança. Estamos dando o máximo de nós para tentar segurar o avanço dos Orcs. Não creio que consigamos resistir por muito tempo. Por isso preciso de vocês.

"Meus Ouvidores fora da cidade e do porto Skysea contaram-me uma lenda sobre um poderoso clérigo, habitante da Ilha Ferradura. Seu nome era Rimath, e ele vivia sozinho naquela terra selvagem, sem se preocupar com os Gnolls. Diz a lenda que ele fabricou um poderoso artefato, com o qual podia se proteger de qualquer criatura que não tivesse boas intenções. Há muito tempo ninguém ouve falar dele, e a única coisa que se sabe é que há uma tumba na ilha. Está intacta, sem nenhum arranhão. Sua casa foi dominada por criaturas selvagens.

"Seu objetivo será ir à Ilha Ferradura, encontrar o artefato e trazê-lo para a cidade o mais rápido possível. Com ele, a ameaça dos Orcs terminará e a cidade irá prosperar novamente. Lembrem-se: a cidade depende de vocês, e nossas defesas estão ficando mais fracas a cada dia."

O Barão oferecerá 250 moedas de ouro a cada aventureiro pelo serviço, mas sua oferta final pode subir até 500, com muita insistência. O Barão irá fornecer um frasco de Poção de Cura (capaz de restaurar 1d8 Pontos de Vida) para cada enviado, e um frasco de Elixir da Saúde (capaz de

curar uma doença ou envenenamento) para o grupo.

A SAÍDA DA CIDADE

Para chegar ao porto Skysea e à Ilha Ferradura, onde está o artefato, os enviados terão que sair da cidade onde estão. Este pode ser um grande problema: primeiro, porque a cidade está sob cerco; segundo, porque é noite; e, terceiro, porque os Orcs são burros e atacam primeiro para perguntar depois. Quase todos estão armados com espadas curtas e lanças. O Mestre deve decidir quão difícil será a fuga da cidade, bem como a quantidade de tropas e de Orcs que os heróis certamente irão encontrar.

ORCS (AD&D): AL LE; AC 7; MV 9; HD 1; THAC0 19; #AT 1; Dmg by weapon; SZ: M; ML 11-12; XP 15 each

ORCS (D&D): Classe de Armadura 7; Dados de Vida 1; Movimento 36; Ataque com arma; Dano com arma; Proteção como Guerreiro 1; Moral 6; Alinhamento Caótico; 10 XP cada

Os Orcs encontrados não serão poucos (pelo menos 3 ou 4 grupos de 2d6 cada). Mas não exagere, pois ninguém quer que a aventura acabe por aqui. Quando os heróis passarem pelo cerco, irão entrar o caminho que leva ao porto – e ele passa atravéz da floresta...

A FLORESTA

O caminho que leva até Skysea é estreito, e passa pelo meio da Floresta da Caveira. É um caminho curto, mas perigoso, principalmente à noite. Na floresta, os aventureiros podem encontrar três obstáculos:

1) Um ataque de 1d4+1 Worgs. Os Worgs são enormes lobos inteligentes e maus. Atacam seres humanos mesmo sem provocação (têm predileção especial pelo gosto tenro de carne humana assada!).

WORGS (AD&D): AL NE; AC 6; MV 18; HD 3+3; THAC0 17; #AT 1; Dmg 2d4; SZ: M; ML 13; XP 120 each

WORGS (D&D): Classe de Armadura 6; Dados de Vida 3+3; Movimento 54; Ataque com 1 mordida; Dano de 2d4; Proteção como Guerreiro 2; Moral 8; Alinhamento Neutro; 25 XT cada

2) O grupo encontra um urso perambulando na estrada. Ele não atacará, a menos que seja atacado primeiro ou se aproxime demais.

URSO MARROM (AD&D): AL N; AC 6; MV 12; HD 5+5; THAC0 15; #AT 3; Dmg 1d6/1D6/1D8; SZ: L; ML 15; XP 420

URSO MARROM (D&D): Classe de Armadura 6; Dados de Vida 5+5; Movimento 36; Ataques com 2 garras e 1 mordida; Dano de 1d6/1d6/1d8; Proteção como Guerreiro 3; Moral 7; Alinhamento Neutro; 125 XP

3) Uma patrulha de 2d6+2 Orcs aparece em sentido contrário. Primeiramente eles irão pedir "passes" – o que, na verdade, não passa de uma piada particular dos Orcs: não existem passes para sair da cidade sitiada, e eles apenas querem se divertir com alguma eventual mentira dos aventureiros antes de matá-los.

Em luta, se a qualquer momento restarem apenas dois Orcs vivos, eles tentarão fugir para avisar seu comandante. Será melhor que os heróis não deixem que isso ocorra...

O PORTO SKYSEA

Se os enviados não pararam para dormir (o que não é aconselhável, pois não há muito tempo e eles poderão dormir durante a viagem para a ilha), eles chegarão ao porto Skysea ao amanhecer. O porto está deserto: há cadáveres por todos os lados, deixados pelos malditos Orcs que invadiram a cidade. Há somente dois barcos atracados no cais. As únicas "pessoas" a transitar pelas ruas são sentinelas orcs (1 chance em 5 de que os enviados sejam vistos por uma patrulha de

Orcs assim que chegarem).

Os barcos estão aparentemente desertos. Na verdade, um deles serve de esconderijo para um bando de 2d8 piratas (na verdade, ladrões de Nível 2), que lutarão com os heróis assim que eles entrarem. Os piratas estão armados com espadas normais e facas.

PIRATAS (AD&D): AL LE; AC 8; MV 12; HD 2; THAC0 18; #AT 1; Dmg by weapon; SZ: M; ML 12; XP 65 each

PIRATAS (D&D): Classe de Armadura 5; Dados de Vida 2; Movimento 36; Ataques com 1 arma; Danos com arma; Proteção como Ladrão 2; Moral 12; Alinhamento Caótico; 15 XP cada

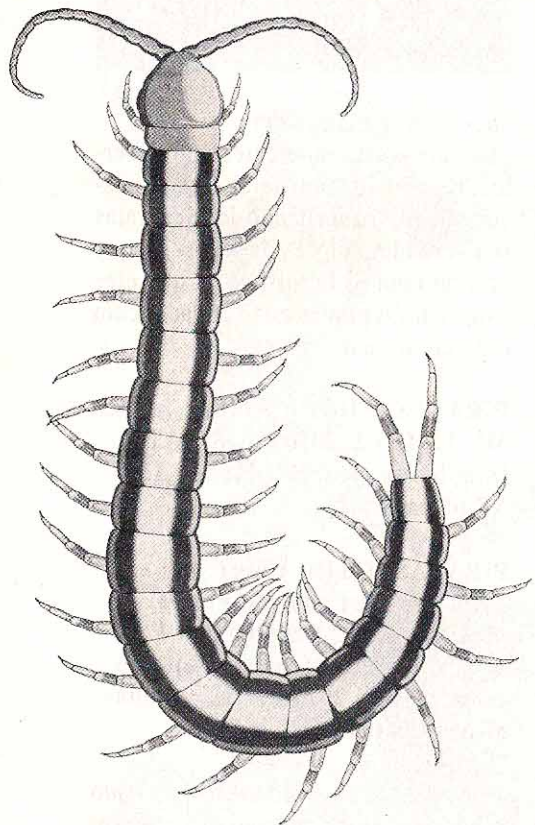
Uma vez que os piratas tenham sido derrotados, os PJs poderão encontrar em seu barco uma arca de tesouro contendo 500 peças de ouro em jóias, à escolha do Mestre.

O outro barco está vazio, e faz a travessia para a Ilha Ferradura. Um pequeno grupo de marinheiros aguarda por vocês, por ordem do Barão. Um deles, contudo, é um

espião dos Orcs – e ele dará algum trabalho aos heróis mais adiante. O barco irá zarpar assim que todos estiverem a bordo.

A VIAGEM

A viagem será bem agitada. Além dos eventuais encontros em alto mar, os enviados terão que tomar cuidado com Antar, o espião. Ele é um homem simpático, e irá perguntar aos aventureiros sobre seu objetivo na Ilha Ferradura. Ele já ouviu sobre a lenda, mas não sabe a localização da tumba ou da casa de Rimath. Quando souber o objetivo dos enviados na ilha, ele irá se oferecer para ajudar os PJs a achar o artefato – apresetando-se como um guerreiro habilidoso, que pode ajudar durante a aventura. Na verdade, ele planeja roubar o artefato e destruí-lo assim que tiver chance!

Os problemas no mar serão:

1) A tripulação do barco irá se amotinar, exigindo um pagamento de 50 peças de ouro extras. Como o capitão não tem esse dinheiro, começará uma briga entre os tripulantes e o capitão. Os enviados terão que tomar muito cuidado aqui: se eles cederem o dinheiro pedido, a revolta acabará e o capitão ficará eternamente grato a eles. Se o capitão for morto, ou se o dinheiro não for pago, os tripulantes recusam-se a seguir viagem e viram o barco – sem que os heróis possam impedir, porque não sabem conduzir a embarcação. Matar os tripulantes não fará diferença nesse caso, mas, se acontecer... eles estão armados com facas.

MARINHEIROS (AD&D): AL N; AC 8; MV 12; HD 2; THAC0 18; #AT 1; Dmg by weapon; SZ: M; ML 12; XP 65 each

MARINHEIROS (D&D): Classe de Armadura 7; Dados de Vida 2; Movimento 36; Ataques com 1 arma; Danos com arma; Proteção como Guerreiro 2; Moral 12; Alinhamento Neutro; 15 XP cada

2) Um monstro marinho ataca o barco. Se a tripulação ainda estiver viva, a batalha será dura, mas vencida. Se a tripulação estiver morta é muito provável que o barco afunde. O monstro irá embora se os cadáveres forem jogados ao mar.

MONSTRO MARINHO (AD&D): Int 14-18; AL N; AC 7; MV 3 Sw 15; HD 15; hp 60; THAC0 5; #AT 1; Dmg 4d6; SZ G; ML 12; XP 6000

MONSTRO MARINHO (D&D): Classe de Armadura 5; Dados de Vida 13; Movimento 9 (Nadando 20); Ataques 1; Danos 4d6; Proteção como Guerreiro 15; Moral 11; Pontos de vida 60; Alinhamento Neutro; 1000 XP

A ILHA FERRADURA

A Ilha Ferradura é uma ilha selvagem dominada por Gnolls. A tumba de Rimath fica ao sul de sua casa, a qual está bem perto do único ponto de atracagem em toda a ilha. A casa é facilmente visível da praia. No caminho, através da mata, são grandes as chances de que o grupo de pJs seja atacado por um ou mais grupos de 2d6 Gnolls, armados com clavas.

GNOLLS (AD&D): Int 5-7; AL CE; AC 5; MV 9; HD 2; THAC0 19; #AT 1; Dmg by weapon; SZ L; ML 11; XP 35 each

GNOLLS (D&D): Classe de Armadura 5; Dados de Vida 2; Movimento 27; Ataques 1; Danos por arma; Proteção como Guerreiro 2; Moral 8; Alinhamento Caótico; 20 XP cada

A CASA DE RIMATH

A casa de Rimath já foi melhor. Apenas sua aparência é a de uma casa normal, porque todo o interior agora serve de ninho para um casal de enormes vespas gigantes, prestes a iniciar seu enxame. O zumbido das vespas pode ser ouvido fora da casa, e elas irão atacar se alguém se aproximar. Não há tesouro aqui.

VESPAS GIGANTES (AD&D): AL N; AC 4; MV 6 Fl 21; HD 4; THAC0 17; #AT 1; Dmg 2D4; ML 11 - 12; XP 420 each

VESPAS GIGANTES (D&D): Classe de Armadura 4; Dados de Vida 4; Movimento 45; Ataque com 1 ferrão; Dano de 2d4; Proteção como Guerreiro 1; Moral 9; Alinhamento Neutro; 100 XP cada

A TUMBA DE RIMATH

A tumba de Rimath fica ao sul de sua casa, e sua entrada está sob a lápide da sepultura de Rimath. Neste ponto, se houver no grupo personagens de alinhamento Evil (no AD&D), eles se sentirão indispostos – sem o menor desejo de entrar no túnel. Nosso "amigo" Antar também será tomado de mal-estar, mas mentirá, dizendo que ficará vigiando a entrada para garantir a segurança do grupo.

Uma escada leva a um corredor escuro, onde vivem duas grandes criaturas conhecidas como megalo-centopéias. Seu veneno é igual ao das centopéias-gigantes comuns – mas, por serem tão grandes, a jogada de proteção é feita com penalização de -4.

MEGALO-CENTOPÉIAS

(AD&D): AL N; AC 5; MV 6 Fl 21; HD 3; THAC0 17; #AT 1; Dmg 1D4+poison; ML 11 - 12; XP 420 each

MÉGALO-CENTOPÉIAS (D&D): Classe de Armadura 5; Dados de Vida 3; Movimento 45; Ataque com 1 ferrão; Dano de 1d4+veneno; Proteção como Guerreiro 1; Moral 9; Alinhamento Neutro; 100 XP cada

Seguindo adiante pelo túnel, os aventureiros vão encontrar uma porta trancada. Ela contém uma armadilha mágica: a primeira pessoa que tocar nela levará um choque elétrico, sofrendo 3d4 pontos de dano – ou metade, em caso de sucesso em uma jogada de proteção contra feitiços. A armadilha não pode ser detectada por um ladrão; a porta apenas irá mostrar-se mágica se for usado o feitiço Detectar Magia, mas a armadilha não será revelada. Depois do primeiro toque, a magia se descarrega e a porta torna-se normal.

O aposento atrás da porta está iluminado pelo feitiço Luz Permanente. Dentro, em seu centro, há um pedestal contendo uma estatueta de ouro. É o artefato de Rimath. Importante: PESSOAS MALIGNAS NÃO CONSEGUEM OLHAR PARA O ARTEFATO, pois ele repele o mal. Um personagem de alinhamento Evil (no AD&D) que olhe para o artefato deve fazer uma jogada de proteção contra feitiços: se falhar, será vítima de uma cegueira mágica – que só pode ser curada por magia.

O RETORNO

Antar estará esperando pelos heróis na saída do túnel. Supondo que eles tenham guardado o artefato em uma sacola, o espião será capaz de dominar suas náuseas e esperar pela chance adeqüada para roubá-lo e destruí-lo – provavelmente jogando-o no mar durante a viagem de volta. Se o espião for descoberto, claro que haverá luta. Antar é um Ladrão de Nível 5, armado com uma espada mágica +2.

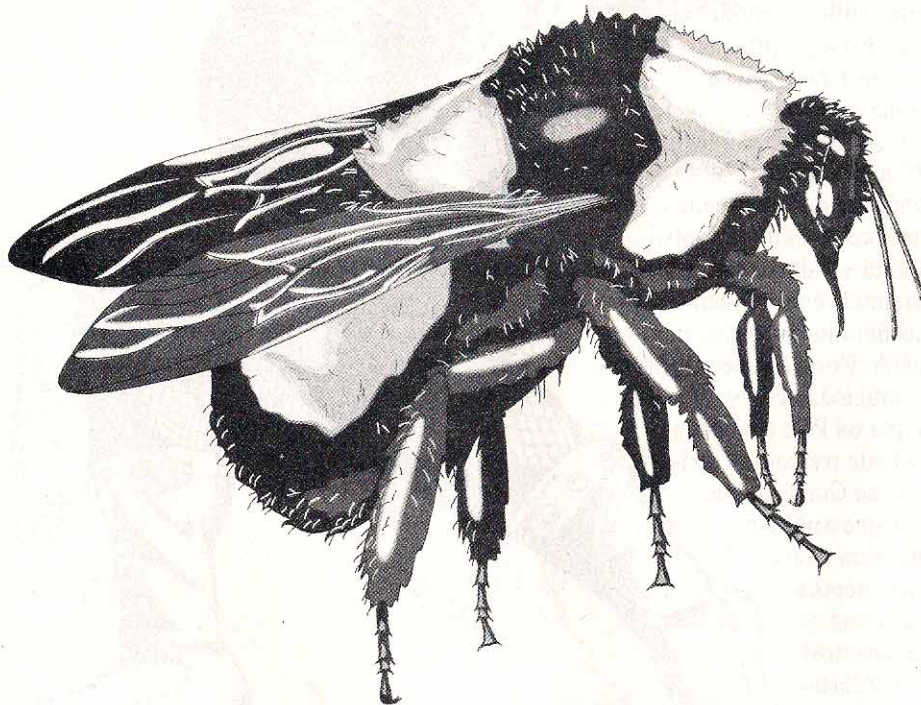
ANTAR (AD&D): AL CE; AC 6; MV 12; HD 5; THAC0 18; #AT 1; Dmg by weapon; SZ: M; ML 10

ANTAR (D&D): Classe de Armadura 6; Dados de Vida 5; Movimento 36; Ataques com 1 arma; Danos com arma; Proteção como Ladrão 5; Moral 10; Alinhamento Caótico

Exceto pela traição de Antar, o retorno será tranqüilo – porque a estatueta afasta o mal. Mas, se os heróis deixaram algum Orc fugir na Floresta da Caveira, eles terão uma bela recepção no porto Skysea: uma tropa de 6d4 Orcs estará esperando por eles, prontos para atacar. O amuleto pode ser usado para cegar alguns (se é que os PJs serão capazes de descobrir seu poder), mas aqueles que conseguirem suas jogadas de proteção vão continuar atacando.

Depois que o amuleto for entregue ao Barão, será colocado no topo de uma torre para espantar todas as criaturas malignas. Mas, se os heróis não houverem chegado a tempo (ou seja, depois de dois ou três dias), a cidade já terá sido arrasada. Eles ainda podem usar a estatueta para afugentar os Orcs, mas sua missão terá fracassado. E é claro que o Barão não estará vivo para pagá-los...

LUIZ ROBERTO KOTZE

GURPS

O MISTÉRIO DOURADO

Uma seqüência alternativa para a aventura "Caravana para Ein Arris"

A agitação no mercado de Kedris não parece normal. As pessoas estão assustadas. Há alguns dias atrás um dos comerciantes mais bem sucedidos dos arredores do grande mercado – e grande amigo de Halmaro – amanheceu com as portas de seu estabelecimento abertas, como de costume: mas o fato assustador era que ele estava completamente vazio. O comerciante não lembrava absolutamente nada desde o jantar da noite anterior.

Halmaro, o Ruivo, como chefe do sindicato dos mercadores, tomou providências imediatas: recrutou um grupo de aventureiros para investigar o acontecido.

"O Mistério Dourado" é uma continuação opcional de "Caravana para Ein Arris", a aventura trazida no Manual Básico do GURPS, pág. 232. O cenário é o mesmo – Kedris, capital do grande estado de Lantara –, e vários dos NPCs anteriores voltam a atuar, como Halmaro, Tsorvano e outros (a menos que tenham morrido durante a aventura anterior: nesse caso, o problema é todo seu!).

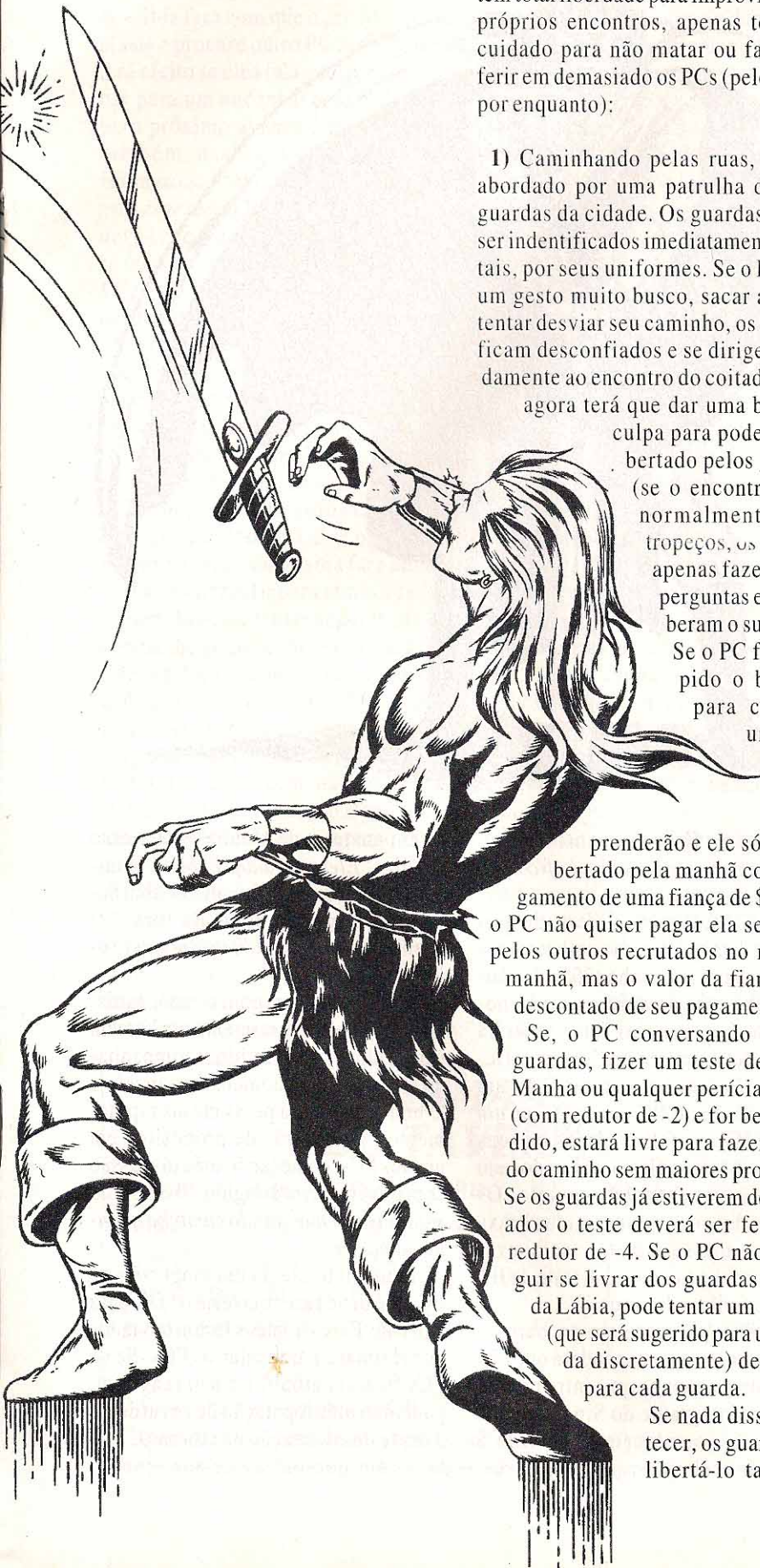
Esta aventura é designada para um grupo de 3 a 4 PCs (*Player Characters*, Personagens Jogadores) de 125 a 150 pontos, podendo também ser usada para 2 PCs de 150-175 pontos. O ideal é que os jogadores usem os mesmos personagens que interpretaram em "Caravana para Ein Arris" – mas pode ser que eles não tenham jogado a aventura, que seus heróis tenham morrido, ou simplesmente queiram mudar de personagens. Se é esse o caso, os novos personagens devem fazer parte da associação de guarda-costas Lâmina de Prata para serem convocados, ou então pertencer ao Sindicato dos Mercadores sem adotá-lo como patrono (MB-24).

PARTE 1: AS RUAS DE KEDRIS

Os PCs são contatados em seus respectivos empregos por Tsorvano (MB-238). Deve-se fazer os testes referentes ao emprego em questão no momento em que Tsorvano estiver falando como patrão ou chefe do PC: se o resultado for EP (Emprego Perdido, MB-193), considere que o PC foi multado em um salário, admitindo 1 salário como multa máxima; se o teste for um sucesso decisivo, o patrão paga um adiantamento de 20% do salário; um sucesso simples dá um adiantamento de 5%; e, em caso de falha simples o PC deve ser multado em 10% do salário para cobrir o prejuízo ou outra coisa que o Mestre imaginar.

Tsorvano pede ao patrão do PC que este seja liberado um pouco mais cedo (meia hora antes do encontro), pois está sendo convocado para uma reunião com Halmaro naquele mesmo dia, às 19 hs, num bar chamado Corsário Negro, próximo à praça das caravanas. Depois que os PCs acabam sua jornada de trabalho e dirigem-se ao Corsário, verificam que o policiamento está mais intenso depois dos últimos acontecimentos.

A caminho do bar os PCs podem viver alguns encontros. Algumas suges-

tões estão listadas abaixo, mas o Mestre tem total liberdade para improvisar seus próprios encontros, apenas tomando cuidado para não matar ou falir nem ferir em demasiado os PCs (pelo menos por enquanto):

1) Caminhando pelas ruas, o PC é abordado por uma patrulha de 1d+2 guardas da cidade. Os guardas podem ser indentificados imediatamente como tais, por seus uniformes. Se o PC fizer um gesto muito busco, sacar arma ou tentar desviar seu caminho, os guardas ficam desconfiados e se dirigem rapidamente ao encontro do coitado. O PC agora terá que dar uma boa desculpa para poder ser libertado pelos guardas (se o encontro se dá normalmente, sem tropeços, os guardas apenas fazem umas perguntas e logo liberam o suspeito). Se o PC for estúpido o bastante para começar uma briga, os guardas o prenderão e ele só será libertado pela manhã com o pagamento de uma fiança de $100. Se o PC não quiser pagar ela será paga pelos outros recrutados no meio da manhã, mas o valor da fiança será descontado de seu pagamento.

Se, o PC conversando com os guardas, fizer um teste de Lábia, Manha ou qualquer perícia similar (com redutor de -2) e for bem sucedido, estará livre para fazer o resto do caminho sem maiores problemas. Se os guardas já estiverem desconfiados o teste deverá ser feito com redutor de -4. Se o PC não conseguir se livrar dos guardas na base da Lábia, pode tentar um suborno (que será sugerido para um guarda discretamente) de 1d x $5 para cada guarda.

Se nada disso acontecer, os guardas vão libertá-lo tarde demais para chegar a tempo ao encontro. No dia seguinte, no local do seu emprego, ele será repreendido pelo patrão – mas este lhe entregará uma carta de Halmaro, com as devidas informações para poder encontrar os outros jogadores.

2) O PC é emboscado próximo ao Corsário. São apenas dois batedores de carteira (Furtividade 16, Punga 15), que fugirão ao menor sinal de reação do PC. Se o PC for bem sucedido em um teste de visão -4 (o redutor é devido à iluminação inadequada, e deve ser usado para qualquer outro teste que o Mestre achar necessário), ele poderá livrar-se dos batedores de carteira sem problemas. Uma falha no teste de visão dará a chance para que os pungistas se aproximem e tentem roubar o PC. Para isso deve-se fazer disputas rápidas de Furtividade contra Audição e Punga contra IQ+prontidão entre os ladrões e o PC: se um pungista vencer ambas as disputas ele leva 1d x $10 do PC. Se perderem em um dos testes o PC poderá fazer um teste de DX-4 para tentar agarrar o marginal. O pungista estará desarmado e é muito fraco para escapar.

Um teste de Ocultamento bem sucedido (que deverá se feito para o PC que se lembrar de revistar o capturado) revelará uma bolsa com 2d x $5. Se o PC for alertado de alguma forma sobre a presença dos pungistas eles disfarçarão e passarão direto como se não quisessem nada.

3) Uma mulher aborda o PC e oferece seus préstimos de prostituta. Se recusada, ela o seguirá por alguns minutos insultando sua virilidade. Se o PC atacar a "moça", logo em seguida aparece um cafetão e o enfreta. Para evitar briga deverá, ser bem sucedido em um teste de Manha e pagar $5. Se o teste falhar o cafetão cobrará 1d x $10 pelo fato de o PC ter tocado em sua propriedade. O cafetão tem os atributos de um soldado da cidade e usa um facão com NH 16.

Assim que começar uma luta a "moça" comecará a gritar: "*Guardas, guardas, ajudem...*" Depois de 2 turnos 1d+2 guardas aparecerão. O que acontece a partir daí fica a cargo do Mestre. Se o

PC matar o cafetão, faça um teste de reação: uma boa reação ou melhor garantirá ao PC uma conduta satisfatória por parte dos guardas, e ainda uma recompensa de $50 por ter pego um criminoso procurado; uma reação neutra fará o guarda dar um tapinha nas costas do PC e dizer: "*Obrigado por ajudar no nosso árduo trabalho*"; um resultado fraco ou pior acarretará em problemas, e um guarda dirá: "*Você não deveria ter feito isso, este homem é procurado e ele poderia nos dá importantes informações... por obstrução ao cumprimento da ação da guarda, você será multado em $50*". Se o PC se recusar a pagar ele será preso, sendo solto quando pagar a fiança ou depois de duas semanas, o que vier primeiro.

O Mestre pode utilizar mais de um encontro para um mesmo PC, e também utilizar o mesmo encontro para mais de um deles.

PARTE 2: O CORSÁRIO NEGRO

Chegando ao bar, os PCs pontuais iram encontrar dois seguranças muito parecidos – os gêmeos Grobam. Eles dirão (exceto para clientes muito especiais) que não são permitidas armas no estabelecimento. Contudo, qualquer um "esperto" o bastante para esconder uma arma suficientemente pequena poderia entrar com ela, depois de teste normal de Ocultamento.

O lugar tem frequentadores restritos. Quando os PCs entrarem, vão verificar que, mesmo sendo proibida a entrada de pessoas armadas, eles e poucas outras pessoas são os únicos desarmados. Eles não encontrarão Tsorvano ou Halmaro no local quando chegarem. O lugar é bastante grande e as mesas são afastadas (3 hexes). Não é um bar qualquer, e isso logo se percebe pela limpeza do local e da decoração nas paredes. Garçons levam os PCs às mesas vagas assim que chegam (é provável que os PCs ainda não se conheçam, e, por isso, ocuparão mesas diferentes), e lhes oferecem bebidas. Não é boa idéia deixar de consumir alguma coisa. Se os PCs recusarem insistentemente alguma coisa para beber, Huge Grobam lhes dirá: "*Sem consumir, não se pode ficar no Corsário.*"

Se os PCs aceitarem a oferta do garçom, ele dirá que a casa vende cerveja (1$ cada caneca) e vinho (2$ cada cálice). Os PCs que provarem o vinho notarão que ele é muito forte. Não há bebida não alcoólica no Corsário. Depois de três canecas de cerveja ou um copo de vinho, o PC deverá fazer um teste de HT: se falhar, todos os seus atributos básicos ficam reduzidos em um ponto até a manhã seguinte. Os drinques devem ser consumidos à taxa de um a cada 15 minutos: se houver mistura (vinho e cerveja), o teste de HT será feito com redutor de -2.

Se os PCs perguntarem ao barman sobre Halmaro, ele responderá que não sabe nada – a menos que entre os PCs exista um integrante do Sindicato dos Mercadores, ou alguém que pague $ 20,00 como suborno e que tenha sucesso em um teste de Manha. Nesse caso ele diz: "*Ele estará aqui hoje*". Qualquer outro empregado que for abordado com a mesma pergunta dirá: "*O barman talvez possa lhe responder sobre isso.*"

Às 20 hs, ou um pouco mais tarde, chegará ao estabelecimento um homem ruivo, alto e bem vestido, acompanhado de outros dois homens desarmados. O homem passará pelas mesas rapidamente e esbarrará "de propósito" em um dos PCs, começando uma discussão com o aventureiro atingido: "*Você! Não sabe que tem que sair do caminho quando eu passo?*"

De imediato ele dá um empurrão no PC, que deve fazer um teste de DX para não cair. Esses homens foram enviados por Halmaro para testar os PCs. Se os PCs ficarem atônitos e não reagirem, ganharão uma reputação de covardes (-3 em testes de reação na taberna); isso fará com que outras pessoas provo-

quem-nos durante a noite até que aconteça uma luta. Um teste bem sucedido de Lábia fará com que o provocador se afaste e procure outro PC (este teste só terá efeito se eles falarem que estão no bar para um encontro com Halmaro). Se o próximo aventureiro provocado também usar a Lábia evocando Halmaro, o provocador dirá: *"Se você está esperando Halmaro mesmo, então deve ser corajoso suficiente para não se esconder, nem fugir de uma boa briga. Ou você é realmente um grande covarde?"*

Se depois dessas palavras o PC continuar sentado, o provocador pegará uma caneca de cerveja e atirará o "líquido" em seu rosto, acusando-o de covarde. No caso de um dos PCs partir para enfrentar o homem, os outros dois não se intrometerão. Um outro PC pode tentar fazer um teste de Lábia para tentar impedir a luta – uma falha fará um dos dois homens partir para cima desse intrometido –, ou tentar segurar um PC companheiro para não entrar na briga (Mestre, faça com que essa briga ocorra mais cedo ou mais tarde!). Se durante a briga alguém sacar uma arma, os seguranças também entram na luta contra os PCs (eles conhecem os homens de Halmaro). Veja no quadro alguns objetos que podem ser usados como armas em uma briga de taverna.

O dano causado pelas canecas e cadeiras é por contusão. No caso das garrafas o dano pode ser por corte (jogue 1d depois de uma garrafa atingir o alvo: se o resultado for 1, o dano é por corte). Uma garrafa, quando se quebra, tem 50% de chance de poder ser usada como uma faca de baixa qualidade que provoca -2 pontos de dano.

Os objetivos que forem inutilizados durante a briga deveram se pagos pelos PCs, ou serão ameaçados de prisão. Aqueles que não tiverem mais dinheiro terão de consegui-lo de alguma forma. Sugestões: pedir um empréstimo a Halmaro (não significa que ele emprestará) ou vender alguns de seus pertences. O não-pagamento de dívidas é considerado furto.

Quando, a qualquer momento, alguém perder metade de seus Pontos de Vida, Halmaro chegará. Seus homens vão parar de lutar, dizendo: *"Halmaro chegou!"* Qualquer um dos PCs que queira continuar a luta será ameaçado imediatamente por todos os frequentadores do bar, que até agora estavam só observando.

A chegada de Halmaro acalma os ânimos. Com voz ponderada e muito segura, ele fala: *"Percebo que lutam suficientemente bem para se proteger. Mas a missão que tenho para vocês é muito mais perigosa do que uma briga de bar. Eu os escolhi porque conheço suas capacidades, e penso que talvez sejam as pessoas mais indicadas para o caso."*

Os PCs podem querer perguntar o que eles ganham entrando em algo tão perigoso. Halmaro pagará $1.500,00 para cada PC, sendo $300 agora e o restante quando o mistério tiver sido solucionado.

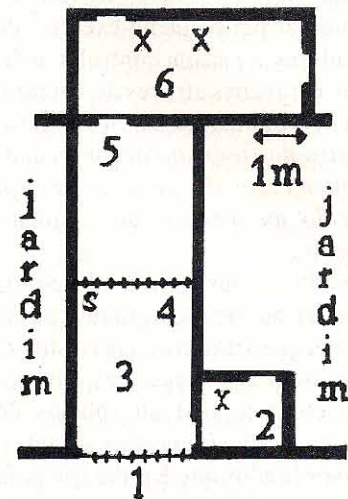
Halmaro explicará a situação. Revelará que sua única pista é um boato

"ARMAS" DE TAVERNA

Objeto	Dano	Perícia	RD	HT	ST(mín.)	Custo
caneca*	GDP-1	Briga-2	4	12	8	$2
cadeira**	Bal+1	Maça-3	2	10	10	$25
garrafa vazia	GDP	Briga-3	1	5	8	$1
garrafa cheia	GDP+2	Briga-4	1	5	9	$60 cerveja $200 vinho

* Veja arremesso de objetos (MB-91)

** Cadeiras não são balanceadas: por isso é necessário 1 turno p/ preparar após cada golpe

A CASA DE BREDO

1-Portão: portão normal (barras de ferro de 1 polegada);

2-Guarita: há uma porta entreaberta para o pátio 3, e outra fechada para o jardim. Um guarda adormecido em uma cadeira estaria "segurando" a entrada. Estes guardas têm as mesmas estatísticas dos Guardas de Krathe;

3 e 5-Pátios de Acesso: muros de 3m cercam o pátios;

4-Segundo Portão: tem barras de ferro de 1 polegada, e está trancado com cadeado (Arrombamento -3). Uma sineta está pendurada próxima ao portão, no local marcado S;

6-Sala de Conferência: a porta para o pátio está destrancada. Uma outra porta dá para o interior da edificação. Dois guardas estão na sala. Quando o guarda da guarita anunciar os PCs, ele tocará a sineta do portão 4. Com isso um dos guardas vai para o pátio 5 e abre o portão, conduzindo o PC escolhido até a sala de conferência. Numa parede há uma janela gradeada com uma cortina pelo lado interno. Quando o PC quiser falar com Bredo, o guarda dirá que ele deve falar próximo à janela. Bredo não será visto, apenas falará com sua estranha voz sussurrante.

que rola no submundo, sobre um pequeno grupo de pessoas que estaria acumulando riqueza, através de roubos, para montar um pequeno exército de saqueadores – e assim controlar as linhas de caravanas através de Lantara. "*É possível que alguém muito influente de dentro do sindicato dos mercadores, ou mesmo do governo, esteja envolvido na trama,*" diz Halmaro com pesar.

Se os PCs conseguirem descobrir como estão ocorrendo os roubos na cidade, sem que o próprio comerciante se lembre do que aconteceu, eles vão quebrar o elo principal dos planos de Katsaya e Krathe (veja mais adiante). São esses fundos que Krathe usa para manter o controle dos saqueadores da tribos nômades.

Halmaro fala aos PCs: "*Vocês devem reunir-se logo ao amanhecer para receberem instruções e começar a investigação. Amanhã, Tsorvano estará esperando-os próximo à praça das caravanas.*"

O PLANO DOS FASCÍNORAS

A verdadeira trama é muito mais audaciosa do que Halmaro suspeita. Katsaya – a primeira esposa de Halmaro – esteve "quieta" por algum tempo desde a tentativa de matar Riana, filha de Halmaro, agora casada com o príncipe Eiru de Mashanda (supondo-se que Riana não tenha sido assassinada durante a aventura "Caravana para Ein Arris"). Ultimamente, Katsaya esteve muito tempo em Catho com o Barão Krathe de Tasso – arquitetando um plano para tomar o poder econômico e político de Lantara. Krathe tem se envolvido com saqueadores de caravanas nos desertos da região de Assa, fazendo tráfico de armas, mas recentemente planejando alguns assaltos. Com a idéia inicial de controlar as vias das caravanas, prejudicando assim o comércio – uma das principais fontes de renda de Lantara –, Krathe encontrou em Katsaya uma forte aliada empenhada em prejudicar Lantara. E, agora, também Halmaro.

PARTE 3: PROCURANDO PISTAS

Na manhã seguinte os PCs reúnem-se perto da praça das caravanas. Eles devem esperar Tsorvano (que possivelmente trará outros PCs). Assim que todos estiverem juntos podem começar a investigação: alguém que tenha a vantagem Contato pode tentar procurá-lo para obter alguma dica. A informação que os PCs podem conseguir é que alguém de fora do país estava recrutando, até recentemente, homens para formar uma caravana que iria até Assa. O curioso é que tais homens eram, em sua maioria, ex-criminosos. Um teste de Manha-4 bem-sucedido e um suborno (equivalente ao que seria pago ao informante) faria que os PCs encontrassem alguém que coubesse num "recrutamento estranho".

A cada nova tentativa, o Mestre deve dar um bônus de +1 ao teste de Manha – até um máximo de Manha+4. Cada nova tentativa leva 30min. A informação será dada mediante um pagamento (suborno) de 1d x $10. Caso haja falha na obtenção da informação (depois que o informante já tiver sido localizado), o informante dirá apenas: "*Estão havendo alguns furtos misteriosos, mas eu não sei quem está por trás disso tudo*". No caso de uma falha crítica esse informante dirá alguma mentira, e não poderá mais ser encontrado durante essa aventura. É importante que os PCs consigam de uma forma ou de outra a informação sobre a caravana para Assa.

Se os PCs procurarem mais informações, um informante dirá (depois de receber 1d x $10) que Bredo sabe mais a respeito. Um vendedor na praça poderia dizer onde fica sua casa (veja quadro). Quando os PCs chegaram ao local onde disseram que Bredo poderia ser encontrado ele verão a entrada de uma edificação escura e bastante estranha. A entrada mostra um portão e uma guarita. Pode-se ver através da entrada da guarita um guarda adormecido em uma cadeira.

Assim que o guarda for acordado, falará com os PCs sem abrir o portão. Se disserem que querem falar com Bredo, o guarda dirá que apenas um deles pode entrar. Aquele que entrar será revistado, e suas armas deverão ficar do lado de fora. Em seguida o guarda o levará até um segundo portão, tocará a campanhia e logo aparecerá um outro guarda para levá-lo até Bredo.

Bredo não será visto, pois fica sempre escondido atrás de uma cortina. O personagem que falar com ele apenas ouvirá uma voz sussurrante e muito estranha (assume-se que BRedo tem IQ 15 e as perícias Manha 17 e Dissimulação 16). Por algum motivo, Bredo falará a verdade: "*Ouvi dizer que Katsaya está por trás do recrutamento.*" A informação será dada mediante a taxa de 2d x $50. O PC pode tentar baixar o preço se for vencedor numa disputa rápida de Manha. O preço será reduzido pela margem da vitória multiplicada por $20 – mas o pagamento mínimo é $30. Em nenhum momento Bredo aparecerá para o PC.

Se depois disso os PCs procurarem Halmaro ou Tsorvano, conseguirão a localização de Katsaya sem problemas. Se ninguém se lembrar de procurar seus patrões, devem ser bem sucedidos em dois testes de Manha e pagar subornos (de 1d x $5 e 1d x $10) para obter a localização nas ruas.

PARTE 4: UM NOVO INCIDENTE

A essa altura, já devem ter se passado a tarde e as primeiras horas da noite. Quando os PCs estão indo para o local onde disseram estar Katsaya, serão abordados por um comerciante.

"*Por favor, ajudem-me,*" diz ele. "*Estava voltando para o meu estabelecimento, para apanhar uma chave que havia esquecido, quando percebi que minha porta havia sido arrombada!*"

Os PCs devem ir em socorro do comerciante. Se recusarem, não terão muita coisa para fazer esta noite. No dia seguinte ficam sabendo que o comerciante morreu na tentativa de deter os assaltantes – mas ele não estava só: um outro homem que tentou ajudá-lo conseguiu bater em retirada antes de ser morto, e contou o acontecido a Halmaro, inclusive que foi recusada ajuda ao comerciante. De alguma forma, Halmaro fica sabendo que seus contra-

tados recusaram ajudar. Por isso acaba demitindo-os (este acontecimento muda todo o rumo da história: o Mestre deve inventar outro seguimento a partir daqui).

Um PC com a vantagem Bom Senso deveria repensar a decisão de recusar ajuda ao comerciante, depois que o Mestre lhe chamasse a atenção para a gravidade da situação. Se os aventureiros se prontificarem em ajudar o comerciante (o que deve acontecer), ele o conduzirá até a entrada arrombada de seu estabelecimento, em uma rua escura e deserta. O comerciante lutará até a morte para proteger seu patrimônio.

Dentro da loja os PCs encontraram dois assaltantes – mas algo parece esquisito: eles estão em uma espécie de transe. Por isso lutarão até a morte, a menos que desmaiem ou sejam imobilizados de alguma forma. Com ajuda do comerciante, os aventureiros não devem ter dificuldades em neutralizar os criminosos. Se pelo menos um dos assaltantes não for morto na luta, ele pode ser pego para interrogatório depois que acordar ou livrar-se do transe (MB-129).

A lealdade dos assaltantes é predefinida como neutra (MB-205). Os testes de Interrogatório (MB-66) devem ser feitos com redutor de -2 devido à lealdade. No caso de uma falha, o assaltante interrogado mentirá, dizendo que Halmaro o mandou. Em caso de sucesso, ele dirá o seguinte: *"Um lorde Tasso chamado Krathe está arquitetando esses assaltos"*. Os assaltantes não sabem o real motivo dos assaltos (testes de Detecção de Mentiras devem ser feitos normalmente).

Os PCs têm 25min. antes que 1d+2 guardas cheguem ao local da batalha, dizendo que os ladrões devem ser entregues a eles. Se terminarem o interrogatório antes disso, podem se retirar do local sem ser vistos – com ou sem o assaltante. Ele não vai se opor, a menos que os PCs façam uso de tortura. Depois de ter terminado o interrogatório, ou após a luta. o personagem com IQ maior perceberá uma estranha garrafa de um líquido dourado em uma prateleira. Se for perguntando sobre a garrafa o comerciante dirá: *"Ela foi deixada aqui ontem à noite, na hora do jantar como cortesia do sindicato. Achei a cor estranha, e por isso não bebi dela. Mas o que isso tem de mais?"*

Se os PCs pedirem a garrafa, o comerciante a entregará sem problemas.

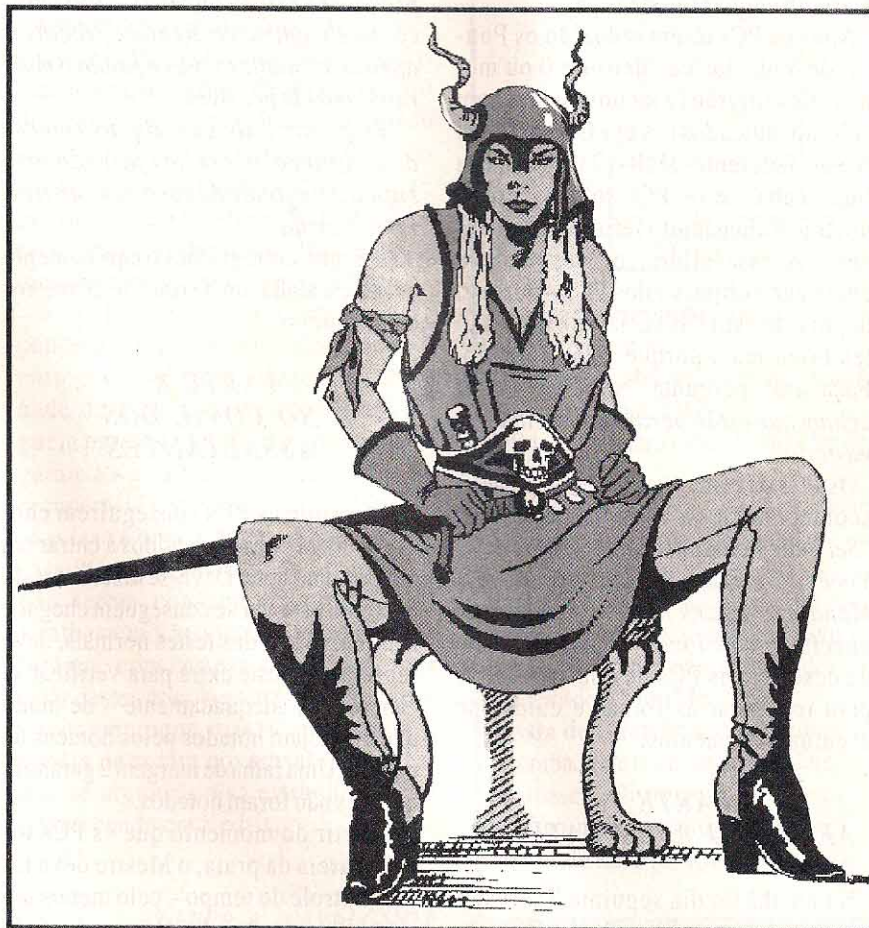
PARTE 5: NA CASA DE KARTENH

Assim que os PCs saem da loja do comerciante, a noite já está plena e não é muito provável que eles consigam falar om Katsaya ainda hoje – a menos que queiram invadir sua casa, o que não é muito aconselhável.

No dia seguinte os PCs são procurados na manhã seguinte por Tsorvano, que estará acompanhado de Raian, um soldado da Lâmina de Prata. Tsorvano ordena que Raian acompanhe os PCs e os ajude no que puder. Ele também diz que Katsaya está hospedada na casa de um amigo, Kartenh (veja quadro).

Ao chegarem à casa de Kartenh os PCs verificam no portão de entrada dois guardas (use as mesmas estatísicas do segundo assaltante). Há um terceiro guarda em uma guarita, a 6m de altura, com um arco longo (NH 18). No caso de uma briga, o guarda da guarita soará um alarme e chegarão rapidamente 1d+3 guardas de Katsaya para ajudar. Quando os PCs disserem que desejam falar com Katsaya, serão anunciados por um dos guardas enquanto o outro fica no portão. Qualquer tentativa de forçar a entrada pelos PCs vai ser repreendida imediatamente por Raian, que dirá: *"Não nos apressemos. Logo seremos recebidos por Katsaya."*

O outro guarda volta acompanhado por 4 guardas de Katsaya. Este têm uniformes um tanto quanto diferentes, mas pode-se notar as armaduras de escamas e as bem visíveis alabardas. Reassumindo seu posto o guarda diz: *"Vocês deverão escolher dois para entrar, que serão acompanhados por estes guardas até a presença de Katsaya."*

O guardas se colocarão dois a frente e dois atrás, durante a escolta. Depois de atravessar alguns corredores e salões com os olhos vedados, eles chegam a

um grande aposento muito bem decorado. Katsaya está confortavelmente sentada em uma luxuosa poltrona, a uns 10m de distância. Além dos 4 guardas ao lado dos PCs, mais dois estão próximo a Katsaya, além de um terceiro homem que não parece ser um dos guardas. Ele é Kartenh.

Quando informada pelos PCs sobre os assaltos, Katsaya perguntará algo sobre uma garrafa com um líquido dourado. Se os PCs tiverem a garrafa e omitirem o fato, ou se não a tiverem, Katsaya não dirá mais nada e pedirá que retirem-se de sua propriedade. Se os PCs disserem que estão com garrafa, Katsaya a pedirá – dizendo que está disposta a ajudar na solução do caso o mais rapidamente possível. Qualquer teste de Detecção de Mentira com Katsaya será quase em vão: os PCs sempre acharão que ela diz a verdade, exceto em caso de sucesso decisivo – e, nesse caso, o PC em questão ficará apenas um pouco desconfiado.

Katsaya diz ainda que ficará com a garrafa para analisar o líquido, e comunicará a Halmaro suas descobertas assim que forem feitas. Se os PCs não quiserem dar a garrafa, Katsaya dirá que não conversa com quem não confia nela, e vai se retirar ordenando aos guardas que *"coloquem todos para fora daqui"*. E, se os PCs perguntarem a Katsaya se conhece Krathe, ela dirá que nunca ouviu falar de alguém com esse nome.

Com um gesto de mão, Katsaya diz: *"Kartenh, acompanhe esses homens em sua busca e ajude-os no que for preciso"*. Com estas palavras Katsaya levanta-se e sai pelos fundos do aposento, enquanto Kartenh aproxima-se de diz: *"Um primo meu já foi assaltado por alguns desses ladrões, e estou louco para pegá-los"*.

No momento em que eles já estão do lado de fora da casa, Raiam dirá: *"Vamos agora para a pousada Águia Dourada. Tenho encontro marcado com um informante"*. Neste momento é revelada a pista mais importante (que custará pelo menos 2d x $50 em suborno): Krathe chegou à cidade, e está em uma casa às margens da baía de Kedris.

PARTE 6: EMBOSCADA

Após o encontro com o informante de Raiam, ele dirá que este fato deve ser comunicado imediatamente a Tsorvano. Os aventureiros então se apressam em achar Tsorvano, e, no caminho, ouvem um trote de cavalo às suas costas.

Raiam, num ímpeto de relfexo, grita *"Cuidado!"* e joga-se contra um dos companheiros, tirando-o da frente de um cavalo que ia atropelá-lo (para isso escolha o personagem com DX mais baixa). Infelizmente, o cavalo atinge Raiam (veja Atropelamento, MB-142).

Se Raiam não tiver sido nocauteado, vai levantar-se para ajudar os PCs na luta que se seguirá, e será esfaqueado pelas costas por Kartenh (traidor safado!). Faça testes de visão para saber se um dos PCs viu o ataque traiçoeiro. Os atacantes a cavalo são dois dos guardas pessoais de Katsaya, que estarão lutando sem escudo. Os cavaleiros atuarão como escudo vivo para proteger Kartenh enquanto este foge.

Após os PCs terem reduzido os Pontos de Vida dos cavaleiros a 0 ou menos, eles fugirão (a menos que tenham sido nocauteados). Veja Combate em Níveis Diferentes (MB-123). Quando a luta acaba, se os PCs sobreviverem, notarão Raiam muito ferido e inconsciente. A essa altura, o Mestre deve enfatizar o objetivo dos PCs – porque, depois de tanta luta, talvez eles não lembrem mais porque estão lutando. Faça uma pergunta "sutil": *"Vocês acham que estão perto de solucionar o mistério?"*

Os PCs devem comunicar os últimos acontecimentos a Tsorvano, que dirá: *"Sei onde fica a casa onde Krathe está. Vocês devem esperar aqui até amanhã. Mandarei alguns homens fazer reconhecimento no local."* Durante a noite de descanso os PCs devem aproveitar para recuperar as forças e cuidar de eventuais ferimentos.

PARTE 7: ARMANDO A ESTRATÉGIA

Na manhã do dia seguinte Tsorvano vai estar esperando os PCs numa sala de reuniões: *"Entrem e sentem-se... Meus espiões conseguiram algumas informações sobre a casa onde está Krathe."*

Neste momento o Mestre pode descrever a localização da casa de Krathe novamente, e com mais detalhes os aposentos 1, 2 e 3. Os outros aposentos não são do conhecimento dos espiões de Tsorvano: não mostre o mapa a menos que os PCs estejam dentro da casa.

Tsorvano continua explicando aos PCs a manobra que se desenrolará: *"Nós partiremos para o local ao anoitecer. Vocês serão deixados por um barco nas proximidades do litoral. Lhes será cedido um bote para que desembarquem. Vocês devem agir o mais rapidamente possível. Quando desembarcarem na praia, deverão escalar o muro natural que lá existe. Procurem se aproximar da casa pelo lado esquerdo, evitando serem vistos pelos guardas da guarita. Entrem na casa, procurem pistas do paradeiro de Krathe e, se ele estiver lá, não o matem. Não queremos provocar nenhum incidente diplomático. Se encontrarem Krathe, procurem apenas se manter vivos e fujam o mais rapidamente possível.*

"Enquanto isso, eu e alguns homens de confiança estaremos fazendo uma batida pela frente da casa. Isso distrairá os guardas."

Tsorvano entrega-lhes o equipamento para a escalada: uma corda de 20 metros e um gancho.

PARTE 8: NO COVIL DOS ASSALTANTES

Assim que os PCs conseguirem chegar ao local, serão instruídos a entrar em um pequeno bote. Deve-se fazer um teste de Remo para ver se conseguem chegar à margem. Além dos testes normais, deve ser feito um teste extra para verificar se eles remam adequadamente – de modo que não sejam notados pelos homens da guarita. Uma falha de margem 2 garantirá que eles não foram notados.

A partir do momento que os PCs tocam a areia da praia, o Mestre deve ter um controle do tempo – pelo menos um controle aproximado. Dentro de vinte

minutos a partir de agora, Tsorvano conseguirá entrar na casa – mas sem que os jogadores saibam disso.

Neste momento o objetivo principal dos PCs é chegar ao aposento 7 e nocautear Karternh – que estará vigiando por uma provável escotilha. Ao localizarem este aposento eles notarão uma pilha de sacos. No auge do combate, dentro da casa, eles ouvem a entrada estrondosa de Tsorvano. Este fato vai alegrar os PCs, pois com certeza eles deverão estar em grande dificuldade dentro da casa.

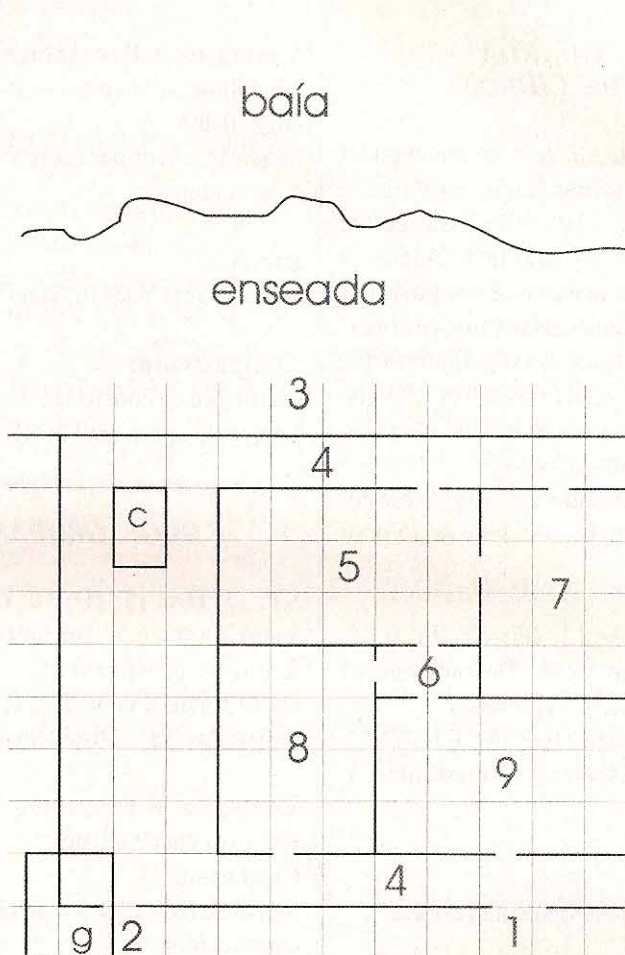
Os PCs podem tentar levar consigo alguns desses sacos, mas são muito pesados para o bote. Assim eles devem usar o carroção que pode ser visto ao lado da casa. Testes de Condução serão necessários para que consigam colocar o carroção em movimento. A essa altura o portão 2 já deve ter sido aberto por Tsorvano e seus homens. Mesmo que eles não queiram levar nenhum dos sacos, com o carroção ainda é mais fácil de sair do que andando no meio da batalha. Depois que estiverem bem longe da confusão, poderão descansar.

Após todos esse alvoroço, os PCs devem encontrar Tsorvano. Eles serão informados que o grupo de assaltantes foi desfeito, e o QG dos ladrões desativado – mas Krathe não foi localizado, e não foram encontradas provas que incriminassem Krathe ou Katsaya. Eles receberão o dinheiro que lhes foi prometido, e mais um bônus de $300.

Se os PCs estiverem com a garrafa contendo líquido dourado, poderão entregá-la a Halmaro. Este não saberá nada de imediato, mas procurará alguém para estudar a questão. Se entregaram a Katsaya, bem... eles terão que recuperá-la para saber mais a respeito. Mas isso é uma outra história.

Os PCs podem ficar revoltados, por não terem conseguido atingir nem Krathe nem Katsaya. Halmaro lhes falará que com certeza voltarão a ouvir falar destes dois. Agora podem retornar a seus empregos, mas ficarão sempre à espera de serem novamente convocados se alguma coisa estranha estiver acontecendo em Kedris.

KLEBER A. CAVALCANTE

O COVIL

1-Entrada Principal: aqui há 4 guardas de Krathe;

2-Entrada Lateral: um guarda e dois arqueiros na guarita G;

3-Enseada: muro natural com 12m de altura;

4-Pátio Interno: cercado por um muro de 3m de altura, com 1d-2 guardas espalhados. A porta traseira está trancada. Nenhum modificador de arrombamento (possível apenas com gazuas), ou tratar como prancha de madeira de 50mm (MB-125)

5-Sala de Guarda: se a porta for arrombada em silêncio, apenas dois guardas estarão no local. Se houver barulho, mais 1d guardas chegarão;

6-Hall de Distribuição: está vazio;

7-Karneth: este é o local onde está Karneth, e também 1d-2 guardas. A porta está destrancada. Nun canto da sala há uma escotilha que pode ser vista com um teste de visão -6. Se não for detectada de início, não será mais notada. No outro canto existem sacos cheios de mercadoria, pesando cerca de 60kg cada. Se for localizado, um alçapão revelará um túnel pouco iluminado que conduz para fora da casa. Sua saída fica a 200m. Nada será encontrado em seu interior, além de lama e musgo;

8-Quarto Vazio: apenas algumas almofadas e 2d-3 guardas. A porta para o Hall está fechada;

9-Dormitório: apenas algumas camas vazias.

OS PERSONAGENS

GUARDA DA CIDADE

Em toda cidade de bom tamanho há pelo menos duas forças militares: a guarda de elite, leal ao nobre governante, e a guarda da cidade. A maior parte da guarda é composta por guardas comuns, relativamente honestos. Muitos guardas são subornáveis, já que seu salário é de uns $500,00 mensais – mas alguns são absolutamente incorruptíveis.
Um representante típico da guarda poderia ser um personagem de 75 pontos:

ST: 13; **DX:** 12; **IQ:** 10; **HT:** 11
Velocidade: 5,75; **Deslocamento:** 5; **Esquiva:** 5; **Aparar:** 7
Dano Básico: GDP 1D; Bal 2D-1
Defesa Passiva: 1; **Resistência a Dano:** 1

Perícias:
Espada Curta 14; Manha 12; Faca 12

Equipamento:
Gládio (2d de corte; 1d+1 de perfuração)
Facão (2d-3 de corte; 1d de perfuração)
Coura (DP 1; RD 1)

BIG GROBAM

ST: 16; **DX:** 12; **IQ:** 9; **HT:** 14
Velocidade: 6,5; **Deslocamento:** 6; **Esquiva:** 6; **Aparar:** 8
Dano Básico: GDP 1D+1; Bal 2D+2
Defesa Passiva: 2; **Resistência a Dano:** 2

Vantagens e Desvantagens:
Hipoalgia
Gigantismo
Senso de Dever para com seus contratadores

Perícias:
Maça de Duas Mãos 16; Trato Social 10

Equipamento:
Malho (4d de concussão!!!)
Loriga de couro (DP 2; RD 2)

HUGE GROBAM

ST: 15; **DX:** 12; **IQ:** 10; **HT:** 14
Velocidade: 6,5; **Deslocamento:** 6; **Esquiva:** 6; **Aparar:** 8
Dano Básico: GDP 1D+1; Bal 2D+1
Defesa Passiva: 2; **Resistência a Dano:** 2

Vantagens e Desvantagens:
Reflexos em Combate
Gigantismo
Senso de Dever para com seus contratadores

Perícias:
Maça de Duas Mãos 16; Trato Social 10; Manha 11

Equipamento:
Malho (4d de concussão!!!)
Loriga de couro (DP 2; RD 2)

HOMENS DE HALMARO (BAR)

ST: 12; **DX:** 10; **IQ:** 10; **HT:** 10
Velocidade: 5; **Deslocamento:** 5; **Esquiva:** 5; **Aparar:** 6
Dano Básico: GDP 1D-1; Bal 1D+2
Defesa Passiva: 0; **Resistência a Dano:** 0

Vantagens e Desvantagens:
Pobre
Senso de Dever

Perícias:
Briga 15; Arremesso 12; Faca 15; Comércio 9

Equipamento:
Facão (1d de corte; 1d-1 de perfuração)
Roupa de classe média

GUARDAS DE KRATHE

ST: 14; **DX:** 12; **IQ:** 10; **HT:** 10
Velocidade: 5,5; **Deslocamento:** 5; **Esquiva:** 5; **Aparar:** 8
Dano Básico: GDP 1D; Bal 2D
Defesa Passiva: 0; **Resistência a Dano:** 0

Perícias:
Espada de Lâmina Larga 17; Faca 14

Equipamento:
Montante (2d+1 de corte; 1d+1 de perfuração)
Faca (1d+3 de corte; 1d-1 de perfuração)
Roupa de classe média

PRIMEIRO ASSALTANTE

ST: 10; **DX:** 14; **IQ:** 9; **HT:** 12
Velocidade: 6,5; **Deslocamento:** 6; **Esquiva:** 6; **Aparar:** 8
Dano Básico: GDP 1D-2; Bal 1D
Defesa Passiva: 0; **Resistência a Dano:** 0

Perícias:
Espada Curta 16; Faca 15

Equipamento:
Gládio (1d+1 de corte; 1d-1 de perfuração)
Faca (1d-3 de corte; 1d-1 de perfuração)

SEGUNDO ASSALTANTE

ST: 12; **DX:** 12; **IQ:** 10; **HT:** 12
Velocidade: 6; **Deslocamento:** 6;
Esquiva: 6; **Aparar:** 8
Dano Básico: GDP 1D-1; Bal 1D+2
Defesa Passiva: 0; **Resistência a Dano:** 1

Vantagens e Desvantagens:
Rijeza +1

Perícias:
Espada Curta 16

Equipamento:
Gládio (1d+3 de corte; 1d+1 de perfuração)

KARTENH

ST: 13; **DX:** 14; **IQ:** 12; **HT:** 12
Velocidade: 6,5; **Deslocamento:** 5;
Esquiva: 5; **Aparar:** 8; **Bloqueio:** 8
Dano Básico: GDP 1D; Bal 2D-1
Defesa Passiva: 5 (cabeça 3);
Resistência a Dano: 5 (cabeça 3)

Vantagens e Desvantagens:
Patrono (Katsaya)
Reflexos em Combate
Rijeza+1
Carisma+1
Excesso de Confiança
Fanátismo
Cobiça

Perícias:
Espada de Lâmina Larga 17; Faca 14; Liderança 14; Dissimulação 15; Escudo 16

Equipamento:
Montante (2d de corte; 2d+2 de perfuração)
Faca (2d-4 de corte; 1d-1 de perfuração)
Cota de malha completa
Escudo médio (7/40)

COMERCIANTE EM APUROS

Este comerciante é filiado ao sindicato dos mercadores. Com suas posses, reúne mais de $15.000,00 aplicados em seu estabelecimento. A maior parte pertence ao sindicato, mas ele é o responsável. Guarda uma rede escondida próxima à porta de entrada da loja.

ST: 12; **DX:** 12; **IQ:** 14; **HT:** 10
Velocidade: 5,25; **Deslocamento:** 5;
Esquiva: 5; **Aparar:** 7
Dano Básico: GDP 1D-1; Bal 1D+1
Defesa Passiva: 0; **Resistência a Dano:** 0

Vantagens e Desvantagens:
Alfabetizado
Intuição
Rico
Excesso de Confiança
Honestidade
Teimosia

Perícias:
Comércio 16; Espada Curta 14; Rede 14

Equipamento:
Gládio (1d+3 de corte; 1d de perfuração)
Roupa de classe alta
Rede grande

RAIAM

ST: 12; **DX:** 12; **IQ:** 12; **HT:** 10
Velocidade: 5,5; **Deslocamento:** 5;
Esquiva: 5; **Aparar:** 8
Dano Básico: GDP 1D; Bal 2D-1
Defesa Passiva: 1 (tronco e braços);
Resistência a Dano: 1 (tronco e braços)

Vantagens e Desvantagens:
Patrono (Lâmina de Prata)
Reflexos em Combate
Prontidão +3
Honestidade
Dever (Lâmina de Prata)
Pacifismo (auto-defesa)
Veracidade

Perícias:
Trato Social 12; Espada Curta 16; Cavalgar (cavalos) 13; Rastreamento 13; Tática 10

Equipamento:
Gládio de qualidade superior (1d+4 de corte; 1d+1 de perfuração)
Roupa de classe média
Jaqueta de couro (DP 1; RD 1)

GUARDAS DE KATSAYA

ST: 14; **DX:** 14; **IQ:** 10; **HT:** 12
Velocidade: 6,5; **Deslocamento:** 5;
Esquiva: 5; **Aparar:** 9; **Bloqueio:** 8
Dano Básico: GDP 1D; Bal 2D
Defesa Passiva: 3; **Resistência a Dano:** 6

Vantagens e Desvantagens:
Rijeza+2
Reflexos em Combate
Voto de Silêncio
Voto de Castidade
Fanatismo
Dever (Katsaya)

Perícias:
Espada de Duas Mãos 18; Espada de Lâmina Larga 18; Mangual 16; Escudo 16; Cavalgar (cavalos) 16

Equipamento:
Cimitarra (1 mão: 2d+1 de corte; 1d+1 de perfuração; 2 mãos: 2d+2 de corte; 1d+2 de perfuração)
Mangual (2d+4 de concussão)
Escudo médio (7/40)
Armadura de Escamas

O ODIADO SABBAT

Tudo o que você queria saber sobre o Sabbat, mas tinha medo de perguntar (e com toda a razão!)

SABBAT! SABBAT! A simples menção desse nome tem feito vampiros "muito machos" fugirem em frenesi alucinado, e isso vem acontecendo há séculos. A despeito da superioridade numérica da Camarilla, a coragem e crueldade dos vampiros do Sabbat faz deles inimigos perigosos. Mas, afinal, o que diabos é o Sabbat ?

O Sabbat é um secto, assim como a Camarilla, mas há enormes diferenças. O Sabbat é fundamentado em dois princípios básicos: Lealdade e Liberdade. Os vampiros do Sabbat odeiam profundamente seus "colegas" da Camarilla, já que, segundo a perspectiva do Sabbat, eles são instrumentos dos Antediluvianos para tornar a Gehenna mais fácil. Gehenna, que para muitos não passa de uma lenda, é o retorno dos Antediluvianos para beber o sangue de todos os vampiros. O Sabbat encara esse assunto com muita seriedade, e desde sua fundação vem se preparando para a batalha final contra os Mestres da Jyhad. É bom lembrar que esse ódio entre os sectos é recíproco; nenhum vampiro do Sabbat está seguro em território da Camarilla.

Membros do Sabbat não cultivam nenhum tabu a respeito de beber o sangue de outro vampiro – desde que seja um vampiro da Camarilla! De fato, muitos jovens vampiros do Sabbat caçam elderes da Camarilla para sugá-los até secarem. Diminuindo sua geração, eles acreditam se aproximar de Caim. Por esses e outros motivos, a simples suspeita da presença do Sabbat em uma cidade controlada pela Camarilla já faz com que o príncipe local decrete uma Caçada de Sangue.

Outra característica do Sabbat que não se vê muito na Camarilla é a lealdade.

Qualquer vampiro do Sabbat daria sua vida por um companheiro (ao menos é assim que eles pensam). Traição, nunca! (É, bem...) Claro que isso se deve em grande parte ao Vinculum, um Laço de Sangue especial criado pelo ritual da Vaulderie, no qual cada vampiro presente derrama um pouco do seu próprio sangue num cálice, para que depois todos bebam da mistura. Há quem diga que esse poderoso ritual pode quebrar um Laço de Sangue, e esse boato já fez mais de uma dúzia de vampiros da Camarilla mudarem de lado.

Vampiros não são humanos, e o Sabbat sabe muito bem disso. Esse é mais um motivo pelo qual eles desprezam a Camarilla. Para o Sabbat, os humanos têm apenas três utilidades: lanche, jantar e sobremesa.

OS CLÃS DO SABBAT

Os sete clãs que formam a Camarilla também estão presentes no Sabbat: Brujah, Gangrel, Malkavian, Nosferatu, Toreador, Tremere e Ventrue. A diferença é que os nomes dos clãs vêm acompanhados da palavra Antitribu (Brujah Antitribu, Gangrel Antitribu...).

Esses, no entanto, não são os únicos clãs. As fileiras do Sabbat contam também com os **Lasombra**, vampiros manipuladores e cruéis, o clã de maior prestígio e liderança dentro do secto; os **Tzimisce**, vampiros honrados e fascinados pelo oculto, o que os torna inimigos mortais dos Tremere. Há quem diga que Vlad Tepes (pois é, o Conde Drácula) era um Tzimisce; **Assamite Antitribu**, assassinos habilidosos e cruéis, muito parecidos com os Assamite de fora do Sabbat – mas com uma diferença importantíssima: os Assamite Antitribu não sofreram a maldição imposta pelos Tremere, e, dessa forma, o sangue de outros vampiros não é venenoso para eles; os **Ravnos Antitribu**, também parecidos com os outros Ravnos, com a diferença de que devem lealdade ao Sabbat; **Serpentes da Luz** é o nome da dissidência dos Seguidores de Set, o menor clã dentro do Sabbat. A maioria dos vampiros desse clã é de origem haitiana e mantém relações com um culto vudu; e os **Panders**, um clã criado por Caitiffs, que possui suas próprias reuniões e rituais. Ao contrário da Camarilla, o Sabbat aceita os Caitiffs como iguais (pelo menos em sua presença...).

A ORIGEM DO SABBAT

A história do surgimento do Sabbat confunde-se com a história da fundação da Camarilla, a qual foi criada na época da Inquisição, na Europa, para combater uma ameaça que viria a ser o Sabbat.

Depois de séculos de relativa paz entre vampiros e mortais, a Inquisição fez renascer no povo o desejo de destruição contra tudo e todos com algum traço sobrenatural. Isso gerou um grande pânico entre os vampiros europeus, principalmente nos mais velhos – que, pouco habituados a enfrentar desafios dessa magnitude, e nada interessados em encarar a Morte Final, sacrificaram os mais jovens em nome da própria sobrevivência. Devido ao poder do Laço de Sangue, os jovens vampiros pouco puderam fazer, restando-lhes apenas a fogueira.

Os Brujah da Espanha foram duramente afetados pela Inquisição, e seus elderes se esconderam, deixando os jovens entregues à própria sorte. Esses jovens Brujah encararam a Inquisição, e começaram uma guerra contra ela, correndo a Europa e tentando juntar forças em torno de sua causa. Isso chegou ao conhecimento de outros elderes, que começaram a mandar seus próprios jovens para expulsar os "arruaceiros" de seus territórios. Eles não queriam atrair mais ainda a atenção da Inquisição.

Enquanto isso, na Europa Oriental (atual Áustria), Eslovênia e Hungria, o clã Tzimisce enfrentava problemas internos. Um grupo de conspiradores dentro do clã aprendeu que, bebendo repetidamente o sangue de vampiros do grupo misturado, o Laço de Sangue desaparecia e era substituído por uma forte lealdade a todos que participaram do ritual. Essa prática se espalhou, e logo a conspiração se transformou numa guerra civil entre jovens e velhos. Os elderes derrotaram os rebeldes, mas muitos deles conseguiram escapar para o ocidente.

Os rebeldes Tzimisce se uniram aos Brujah, e juntos eles começaram a libertar outros vampiros de seus Laços de Sangue. O movimento, que ficou conhecido como Revolta Anarquista, cresceu e fez com que os Matusaléns intensificassem os ataques contra eles. Os Lasombra e os Ventrue foram especialmente aplicados no combate aos anarquistas. Mas, mesmo assim, os rebeldes conseguiram trazer um pequeno número de jovens Lasombra para o seu lado, através do ritual da quebra do Laço de Sangue.

Ao mesmo tempo, havia ainda outro problema: os Assamite. Os Assamite vinham viajando pelo interior do continente, bebendo o sangue tanto de elderes quanto de anarquistas, em sua busca por preenchimento espiritual. Numa tentativa de se proteger desses poderosos guerreiros vampiros, os anarquistas ofereceram uma proposta de paz aos Assamite. Eles concordaram em não atacar os anarquistas, e, em troca, os anarquistas proporcionariam aos Assamite a oportunidade de destruírem vários elderes do clã Lasombra – incluindo um Antediluviano de terceira geração. O ataque aconteceu, e o clã Lasombra, sem seu fundador e a maioria de seus elderes, desmoronou. Os Lasombra que sobreviveram uniram-se aos anarquistas.

Esse foi o ápice da Revolta Anarquista. Vampiros de vários clãs passaram para o lado dos rebeldes, e os elderes foram destruídos, um por um. Apavorados, os elderes Ventrue convocaram os outros clãs para unirem seus esforços contra os anarquistas e a Inquisição. Sete clãs concordaram em se unir: estava criada a Camarilla.

UNIÃO CONTRA A CAMARILLA

A guerra Camarilla X Anarquistas explodiu em seguida. Após anos de intensos combates, a Camarilla conseguiu se impor e, finalmente, os líderes rebeldes apelaram para a paz. O primeiro Conclave aconteceu numa pequena vila

inglesa, e os anarquistas assinaram um tratado chamado *Convention of Thorns*. Os rebeldes foram forçados a beber o sangue dos líderes representantes de cada um dos sete clãs da Camarilla. Os líderes Brujah foram os primeiros a oferecer a paz entre eles e a Camarilla.

Muitos anarquistas encararam a rendição como única maneira de não serem perseguidos pelos seus próprios clãs, agora que eles não tinham mais a proteção de outros rebeldes. Os Assamite fizeram um juramento proibindo futuras agressões contra a Camarilla, mas recusaram-se à submissão ao Laço de Sangue. Em troca, os Tremere lançaram um encantamento sobre todo o clã, tornando seus membros incapazes de cometer diablerie. Alguns anarquistas não concordaram com essa situação, achando que mais uma vez haviam sido "vendidos" por seus líderes. Os Lasombra e os Tzimisce estavam entre os mais numerosos que se recusavam a aceitar a paz. Os Tzimisce eram os arquiinimigos dos Tremere, e nunca concordariam em se render para eles. Os Lasombra destruíram os líderes de seu próprio clã e muitos elderes Ventrue também, pois sabiam que seriam severamente punidos. Juntamente com membros de outros clãs que recusaram a rendição, eles formaram o Sabbat – batizado assim em homenagem ao Sabbath da bruxas, como uma lembrança de sua origem em meio à Inquisição.

VAMPIROS DESUMANOS

Mas por que o Sabbat age de forma tão cruel e fanática?

Os Líderes do recém fundado Sabbat sabiam que suas antigas táticas não funcionariam contra a Camarilla, agora que muitos antigos anarquistas estavam entre eles. Escolheram então as táticas de seus antigos mestres, e as levaram ao extremo. Começaram a produzir vampiros indiscriminadamente, lançando-os contra o inimigo. Os recrutas que sobreviviam aos rigores da Jyhad eram aceitos como verdadeiros Sabbat, e, em troca, produziam muito mais vampiros. Todos os vampiros tinham que passar pelos Ritos de Criação no momento em que eram criados. Esse procedimento garantia que só os mais fortes sobreviveriam, e não seriam mais humanos de forma alguma. Todos os novos recrutas, depois de passar pelos Ritos de Criação, eram submetidos ao Laço de Sangue com todo o grupo que os havia criado, para assegurar a lealdade.

A guerra Sabbat X Camarilla já dura mais de 300 anos. Nesse período, o Sabbat desenvolveu e aprimorou técnicas de combate, além de poderosos rituais e vários códigos de quase-moralidade vampírica, conhecidos como Caminhos de Iluminação.

Os vampiros do Sabbat possuem humanidade? Não. Os Ritos de Criação destroem qualquer vestígio de humanidade que possa restar num vampiro. Entretanto, para não descambar para a total insanidade, tornando-se monstros fora de controle, os membros do Sabbat desenvolveram os Caminhos de Iluminação. Eles funcionam de forma parecida com uma religião: cada um possui crenças e códigos muito particulares, todos respeitando, é claro, as leis do Sabbat. Os Caminhos de Iluminação conhecidos hoje dentro do Sabbat são sete: O Caminho de Caim, O Caminho de Cathari, O Caminho da Morte e da Alma, O Caminho da Harmonia, O Caminho do Acordo Honrado, o Caminho do Poder e da Voz Interna, e o Caminho proibido pelas leis do Sabbat – cujos membros nunca revelam, e geralmente afirmam pertencer a outro Caminho, o Caminho das Revelações Malignas.

A HIERARQUIA DO SABBAT

O Sabbat não é tão estruturado quanto a Camarilla, mas existem muitos níveis e posições de liderança. A maioria dos líderes do Sabbat são dos clãs Lasombra e Tzimisce, apesar de existirem líderes vindos de outros clãs. A mais alta posição dentro do Sabbat é a de Regente, referente ao fato de que, segundo a doutrina do Sabbat, esse líder apenas olha pelos filhos e filhas de Caim até que ele retorne. Já houveram quatro Regentes na história do secto: três deles, incluindo o atual, vieram do clã Lasombra – e o outro era um Tzimisce. A atual Regente é uma Lasombra de quarta geração, chamada Melinda. Ela é uma manipuladora impiedosa, que se utilizou de recursos como assassinato e chantagem para conquistar o controle sobre o secto – mas ela tem provado cada vez mais ser uma líder competente.

Assessorando o Regente estão os Cardeais. Esse grupo conseguiu ganhar o controle sobre grandes áreas geográficas. Os Cardeais raramente prestam contas ao Regente ou aos Prisci (plural de Priscus), a não ser que suas atividades prejudiquem o Sabbat como um todo. Existem atualmente 13 Cardeais do Sabbat.

Abaixo dos Cardeais (embora alguns possam discutir isso), estão os Prisci. Os Prisci agem como um Conselho, orientando o Regente e os Cardeais em assuntos do Sabbat. Os Prisci, juntamente com os Cardeais, formam o Círculo Interno do Sabbat. O Círculo Interno tem o poder de depor um Regente.

Servindo a cada Cardeal estão os Arcebispos. Eles são como os Príncipes da Camarilla, cada um cuidando de uma cidade, a qual eles chamam de arquidiocese. Abaixo dos Arcebispos estão os Bispos, que controlam as finanças e a segurança do secto. Normalmente, os Bispos controlam divisões de território dentro de uma cidade, as quais eles chamam de diocese. Os Padres são os líderes de nível mais baixo dentro do Sabbat, ajudando na administração de bandos individuais. Os Padres também são treinados para comandar rituais do Sabbat.

O nível fundamental de organização dentro do Sabbat é o bando. Existem dois tipos de bandos: bandos da cidade e bandos nômades. Os bandos de cidade geralmente têm mais poder do que os bandos nômades. Os nômades são os que levam a cabo as missões mais perigosas, infiltrando-se em territórios controlados pela Camarilla. O braço armado do Sabbat é a Mão Negra. Pouco se sabe sobre esse grupo, mesmo dentro do Sabbat. Mas qual é o verdadeiro papel da Mão Negra, e como eles pretendem derrotar vampiros tão poderosos como os Antediluvianos?

Bem... é melhor parar por aqui. Vocês já estão querendo saber demais, e isso pode ser ruim para sua saúde!

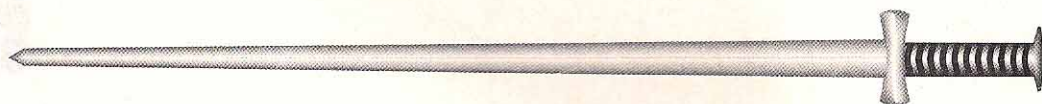
SÉRGIO FIORE

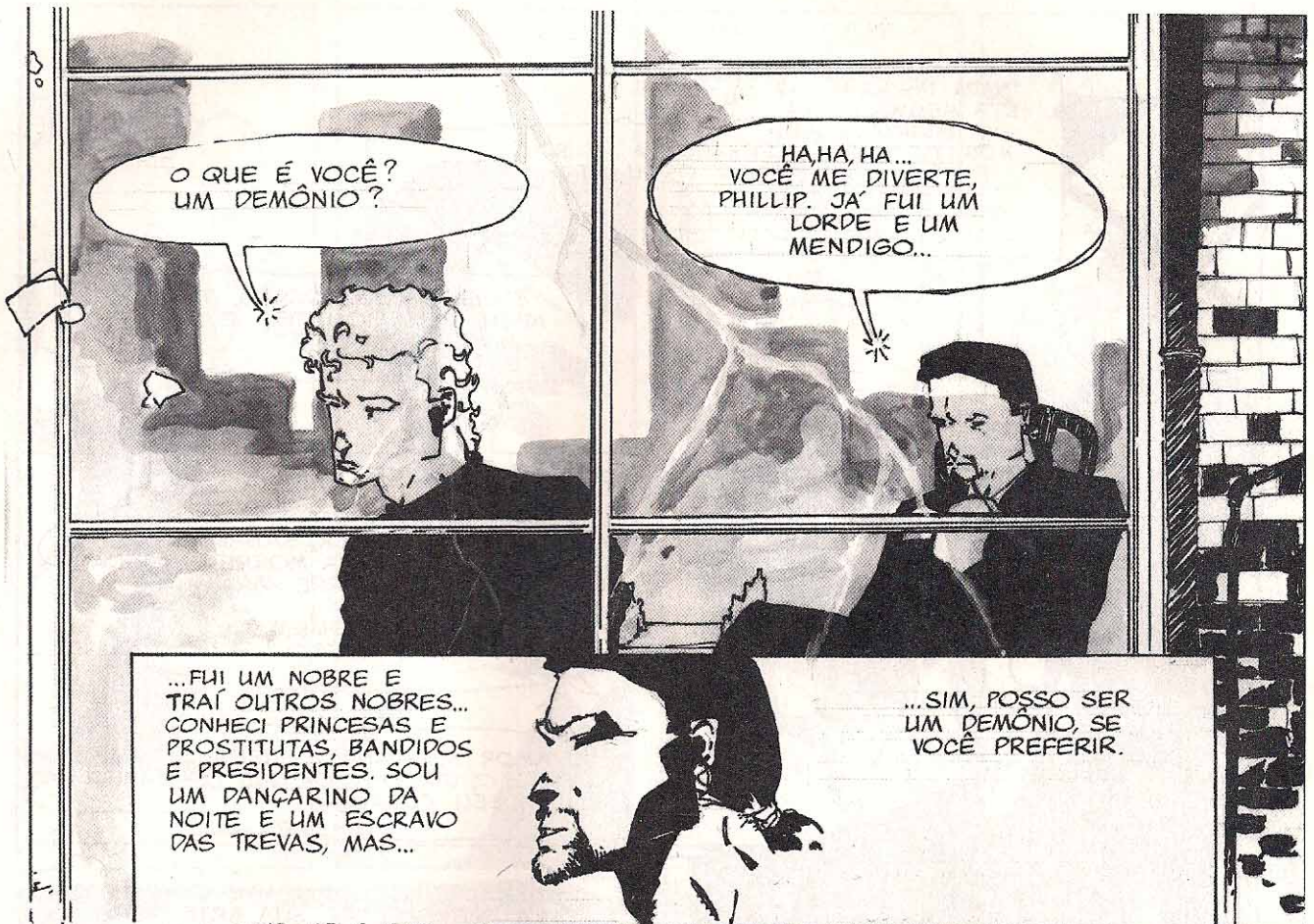
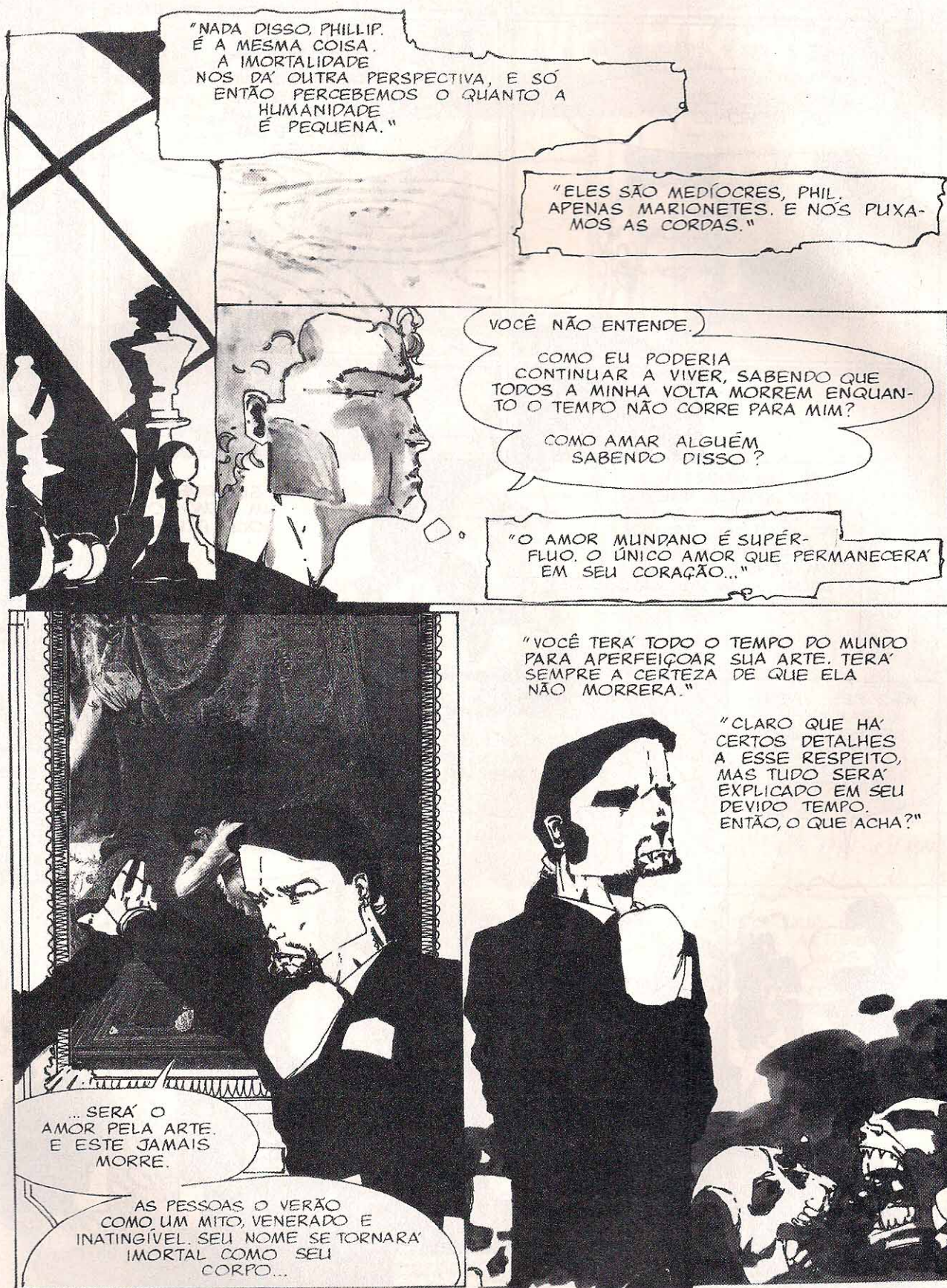
OS RITUAIS DE CRIAÇÃO

Usados quando o Sabbat recruta novos membros, os Rituais de Criação são uma forma hedionda e cruel de eliminar qualquer vestígio de humanidade no vampiro recém criado.

Todos aqueles que são escolhidos para fazer parte do Sabbat são levados para velhos cemitérios, onde uma cova aberta espera cada recruta. Geralmente as pessoas são levadas para o local através da Dominação – mas o uso da força não é descartado. Os vampiros do Sabbat contam aos recrutas (ainda mortais) porque eles estão ali e como sobreviver ao ritual. Uma brincadeira comum é perguntar se algum deles gostaria de ir embora: o primeiro a responder que sim é dominado para esquecer tudo, e então liberado; mas o segundo é morto imediatamente. O vampiro então pergunta se mais alguém quer partir. Geralmente ninguém responde, mas, se alguém o fizer, não é nem morto e nem liberado – sendo simplesmente forçado a participar.

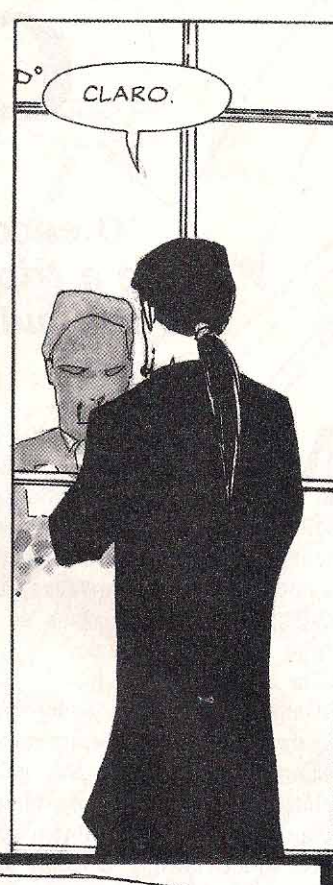
Os mortais são sugados até secar, e seus senhores lhes dão uma pequena quantidade de sangue. Depois os recrutas são espancados com um porrete até ficarem inconscientes, e aí são enterrados. Em suas covas, eles retomam a consciência com um frenético desejo por sangue. O potente sangue que corre em suas veias coloca-os em um estado de semiconsciência, e aí começam as alucinações. Eles lembram-se de suas vidas, de forma maligna e destorcida. A violência dessas alucinações induz a ações violentas no mundo real, e isso os ajuda a libertarem-se dos caixões e cavarem até a superfície. Quanto mais intensas as alucinações, maior é a perda de humanidade – e maior é a facilidade para sair da cova. Aqueles que não conseguem sair na primeira noite, nunca mais sairão. Ficarão semiconscientes e famintos por um dia inteiro, depois do qual eles irão entrar e sair de torpor, enlouquecendo eternamente.

Assim que os recrutas conseguem atingir a superfície, encontram um guarda do Sabbat que prontamente os nocauteia de novo. Quando acordam, se encontram em uma câmara escura, todos juntos, e com cada um de seus senhores. Os senhores misturam um pouco de seu próprio sangue num cálice, e passam o cálice para os novos vampiros. A cada um é dado apenas um gole. Depois disso eles são levados para se alimentar de vítimas humanas. Os novos vampiros são frequentemente acorrentados, devido à sua imprevisibilidade e ausência de autocontrole.

WHO WANTS TO LIVE FOREVER?

O QUE É VOCÊ? UM DEMÔNIO?
HA,HA, HA... VOCÊ ME DIVERTE, PHILLIP. JÁ FUI UM LORDE E UM MENDIGO...
...FUI UM NOBRE E TRAÍ OUTROS NOBRES... CONHECI PRINCESAS E PROSTITUTAS, BANDIDOS E PRESIDENTES. SOU UM DANÇARINO DA NOITE E UM ESCRAVO DAS TREVAS, MAS...
...SIM, POSSO SER UM DEMÔNIO, SE VOCÊ PREFERIR.
NÃO SEI... VIVER PARA SEMPRE É TÃO IRREAL... TÃO BIZARRO...
NADA DE OLHAR PARA OS DOIS LADOS ANTES DE ATRAVESSAR A RUA...
NADA DE MEDO DE ASSALTANTES, DE BALAS PERDIDAS, DE AVIÃO...
NÃO É COMO RECEBER PROPOSTAS DE MEU EMPRESÁRIO E ESCOLHER UM NOVO PAPEL...

"NADA DISSO, PHILLIP. É A MESMA COISA. A IMORTALIDADE NOS DÁ OUTRA PERSPECTIVA, E SÓ ENTÃO PERCEBEMOS O QUANTO A HUMANIDADE É PEQUENA."
"ELES SÃO MEDÍOCRES, PHIL. APENAS MARIONETES. E NÓS PUXAMOS AS CORDAS."
VOCÊ NÃO ENTENDE.
COMO EU PODERIA CONTINUAR A VIVER, SABENDO QUE TODOS A MINHA VOLTA MORREM ENQUANTO O TEMPO NÃO CORRE PARA MIM?
COMO AMAR ALGUÉM SABENDO DISSO?
"O AMOR MUNDANO É SUPÉRFLUO. O ÚNICO AMOR QUE PERMANECERÁ EM SEU CORAÇÃO..."
"VOCÊ TERÁ TODO O TEMPO DO MUNDO PARA APERFEIÇOAR SUA ARTE. TERÁ SEMPRE A CERTEZA DE QUE ELA NÃO MORRERÁ."
"CLARO QUE HÁ CERTOS DETALHES A ESSE RESPEITO, MAS TUDO SERÁ EXPLICADO EM SEU DEVIDO TEMPO. ENTÃO, O QUE ACHA?"
... SERÁ O AMOR PELA ARTE. E ESTE JAMAIS MORRE.
AS PESSOAS O VERÃO COMO UM MITO, VENERADO E INATINGÍVEL. SEU NOME SE TORNARÁ IMORTAL COMO SEU CORPO...

NÃO. DESCULPE, MAS NÃO POSSO. TALVEZ VOCÊ ESTEJA CERTO, MAS NÃO É ISSO O QUE QUERO.
NÃO AGORA. ESPERO QUE ENTENDA.

CLARO.

ENTÃO, ADEUS.
AHN?
"PHILLIP?"

NÃO ME LEMBRO DE TER MENCIONADO QUE VOCÊ TINHA ESCOLHA...
FIM

CONFRONTO

Marcelo Cassaro

O encontro entre um comandante alienígena e a tripulação de uma conhecida nave estelar, que vai audaciosamente onde ninguém jamais esteve...

Metalian, planeta-capital do Império Metaliano. Em um dos quartos do Centro de engenharia Médica da Cida de Imperial, a dois quilômetros do solo, a luz do céu brilhante e colorido jorrava por vastas janelas sem vidros. Nenhum vento soprava: a atmosfera metaliana era tão rarefeita que quase beirava o vácuo puro.

No quarto, em uma cama de contragravidade, flutuava o corpo nu de um paciente.

Um corpo biometálico.

Tinha cabeça, tronco, dois braços e duas pernas, todos nos lugares corretos – mas eram apenas essas as semelhanças com uma pessoa da Terra. Sua pele era espelhada, brilhante, reluzente e lisa como uma estátua de prata, exceto nos trechos semidestruídos que exibiam uma carne cinza-escura com luzes minúsculas. Tinha dois dedos e um polegar em cada mão, e dois dedos em cada pé. O pescoço de cavalo terminava em uma cabeça comprida, horizontal, em formato de canoa invertida. No lugar onde deveria haver um rosto, apenas um par de olhos salientes de inseto – olhos lisos e prateados, como a pele, porque estavam fechados.

A porta do quarto abriu-se. Sem som, como tudo mais naquele planeta de quase vácuo. Uma figura prateada entrou no quarto com passos graciosos. Tinha a mesma pele prateada, o mesmo pescoço eqüino e a mesma cabeça alongada – mas não o mesmo sexo: suas formas eram suaves, femininas. Antenas graciosas balouçavam em sua cabeça e tornozelos, enquanto um véu esplendoroso caía em cascatas às suas costas. E seus olhos... eram de uma cor que não podia seqüer ser guardada na memória, quanto mais nomeada.

Aproximou-se da cama. Olhou o homem que flutuava ali por longos minutos, e então tocou-lhe o rosto.

– Capitão Poulex? Você está bem? – disse ela. Sua voz macia conseguia soar no vácuo, porque não era feita de vibrações sonoras: era rádio.

Os olhos do paciente mudaram. A cor prateada dissolveu-se e cedeu lugar a um marrom pálido, que outrora merecia ser chamado de vermelho-cádmio.

– M-majestade...?

A voz saiu fraca, pouco mais que um chiado de estática. Ainda assim, uma pequena luz amarela brilhou em sua garganta com o esforço.

– Não, meu querido – proibiu a Imperatriz, com candura, pousando os dedos no focinho de Poulex. – Não tente falar. Você foi muito ferido.

Poulex obedeceu a princípio. Sim, havia sido severamente ferido. Boas porções de seu corpo foram desintegradas por aqueles odiosos raios. Os raios disparados por aquelas armas traidoras, empunhadas por aqueles... aqueles...

Eram eles! Sagrada Mãe Galáxia, eram mesmo eles! Tinha que contar à Imperatriz! Tinha que avisá-la sobre...

– Majestade... precisa saber... eles...

– Não – disse Primária, vendo que Poulex se agitava. – Mais tarde. Conserve suas forças.

– Não deixei que eles viessem... eu não permiti...

– Fique calado, Poulex. É uma ordem.

– Não... você... precisa...

A Imperatriz lançou um olhar de súplica à engenheira-médica que aguardava na entrada. Ela aproximou-se e afivelou um aparelho à cabeça de Poulex.

– Não – protestou ele, debilmente. – Não quero... dormir...

A doutora ignorou o protesto e torceu o botão do indutor anestésico. Luzes indicadoras piscaram rapidamente, diminuindo de ritmo aos poucos – e, quanto mais devagar piscavam, mais sonolento Poulex ficava.

– Descanse, por favor – pediu a Imperatriz. – Ouvirei tudo que quiser mais tarde.

Contudo, antes de mergulhar na inconsciência, Poulex encontrou forças para emitir dois últimos sussurros:

– Meu... diário...

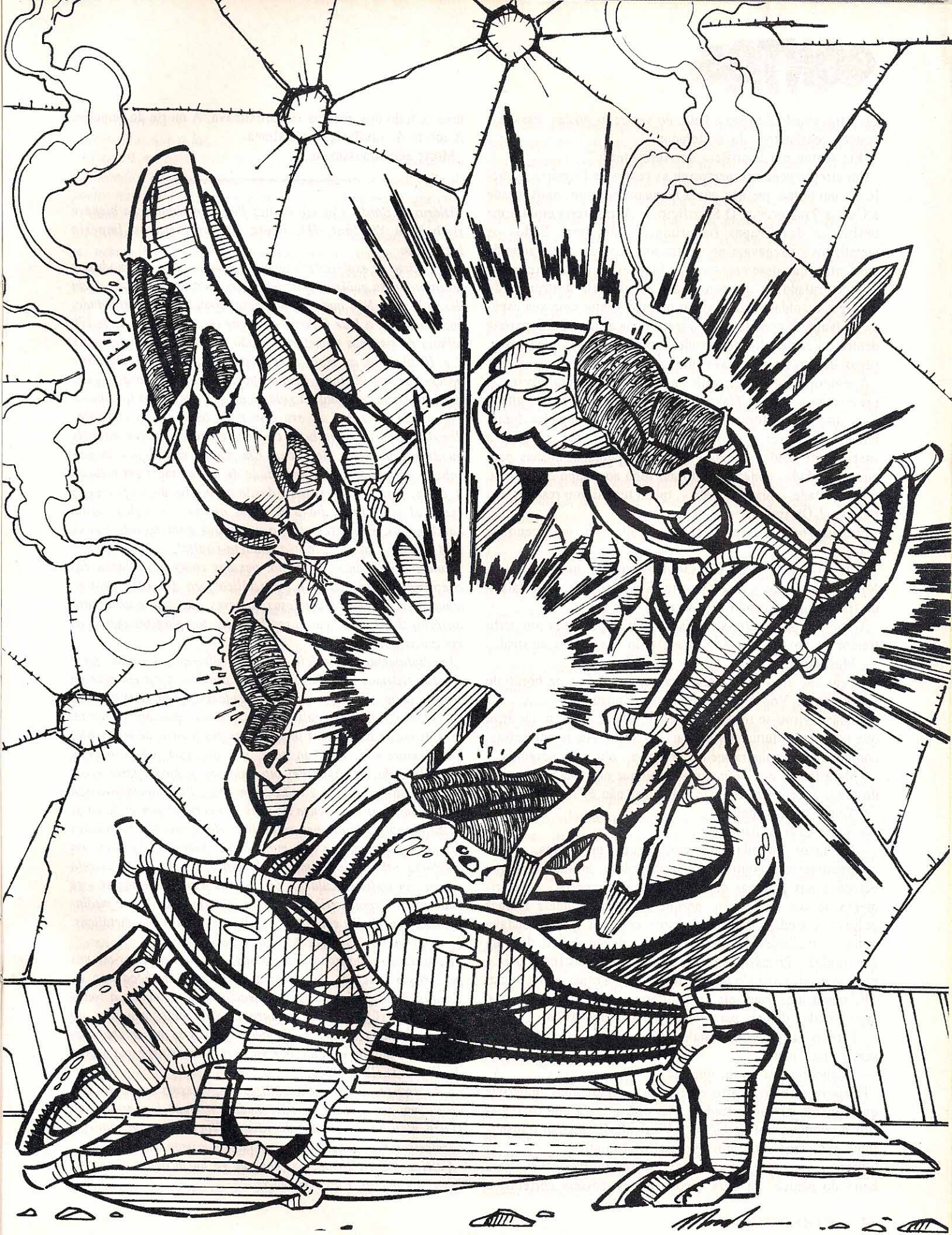
Primária cruzou os braços pensativa, enquanto a engenheira-médica examinava os mostradores das máquinas que monitoravam o estado de Poulex. Meneou a cabeça perplexa, uma curiosidade angustiante faiscando nos olhos verde-cobre:

– Ainda não descobri que tipo de arma causou ferimentos tão graves. Foi um projetor de raios, quanto a isso não há dúvida. Tudo indica ser uma espécie de energia luminosa concentrada, como um laser... mas lasers não podem ferir pele biometálica, porque ela refrata a luz como um espelho. Não faz sentido.

"E isso não é tudo..."

A doutora caminhou até junto de uma mesa auxiliar, recolhendo de lá um objeto que pouco combinava com o resto dos instrumentos cirúrgicos. Uma espada. Uma faiscante lâmina de metro e dez, fixa a um cabo de metal finamente trabalhado. Primária reconheceu a arma: havia entregado-a pessoalmente ao capitão Poulex, no dia de sua Cerimônia de Despedida, quando tornou-se Explorador Espacial. Era sua Espada da Galáxia.

– Quando Poulex chegou aqui – prosseguiu a engenheira-médica, sombria –, estava com ISTO enterrado em sua barri-

ga. Atravessado de lado a lado, do ventre às costas. Passou a poucos centímetros do acelerador.

"Ele tentou um Sacrifício de Antimatéria."

Um arrepio pegajoso percorreu as costas de Primária. Aquele era um termo que não ouvia há quase duzentos anos, desde a Guerra Traktoriana. O Sacrifício de Antimatéria era a arma definitiva das Tropas Imperiais de Metalian. Todos os metalianos carregavam no ventre um pequeno acelerador de partículas, que desempenhava as funções de estômago: quando encurralado ou disposto a dar a vida pela destruição do inimigo, o soldado perfurava o próprio ventre com sua espada ou lança. O contato entre a matéria da arma e a antimatéria dentro do acelerador desencadeava uma explosão gigantesca, capaz de arrasar uma nave inteira.

A doutora também tremia apavorada. Não era jovem, e presenciou a Guerra Traktoriana ocorrida dois séculos antes. Para uma recém-formada engenheira-médica, aqueles foram tempos de horror e provação indescritíveis: foi obrigada a literalmente soldar braços e pernas amputados, apenas para que os soldados pudessem retornar logo ao campo de batalha.

– Majestade – sussurrou ela –, quem terá sido o responsável por isso? Os traktorianos poderiam...?

Primária negou essa chance hedionda com um aceno de mão.

– Os robôs de Traktor não são mais ameaça, minha querida. Não tenha receios a esse respeito. Sei que Poulex não falava de traktorianos quando se referia a "eles".

A doutora não sentiu-se mais tranqüila: percebeu um certo tremor na voz de Primária, maculando sua beleza musical.

– Mas, então...?

– Pelo que ele disse, a resposta está no diário de bordo de sua bionave. Vou examiná-lo imediatamente.

Primária virou-se resoluta, fazendo esvoaçar o véu, tão leve que conseguia flutuar no ar mais rarefeito. Antes que saísse, contudo, a engenheira-média deteve-a com uma pergunta:

– Majestade... perdoe-me, mas acho que não está me contando tudo. Sabe quem fez isto a Poulex, não é?

– Tenho uma suspeita.

– Nesse caso, insisto que...

– Por favor, querida... não me pergunte mais nada.

Normalmente a doutora não teria cedido, mas... a dor que percebeu nas palavras de sua Majestade Imperial... o sofrimento de sua mãe... sim, porque no corpo daquela mulher pulsava o Código Matriz, a força criadora que fecundava todas as mulheres de Metalian, concedendo-lhes o dom da maternidade. Primária era mais que uma simples Imperatriz – era a Matriarca de todo o Império. De toda a espécie metaliana.

E, sendo uma mãe, ela só ocultaria uma verdade se fosse algo horrível demais para ser revelado a uma filha.

– Farei o que puder por Poulex, Majestade – disse a doutora, sem insistir mais.

– Tenho certeza disso, querida.

Primária saiu do quarto e reuniu-se aos guardas imperiais que aguardavam no corredor. Deu ordens para que os registros do computador da bionave Vigilante-III fossem transmitidos para seus aposentos, em sigilo absoluto.

Tentava aparentar calma – mas, em seu íntimo, achava-se à beira do pânico. Se suas suposições estivessem corretas, o mais temido dos eventos se aproximava. A morte do Império. A morte da civilização metaliana.

Morte por assassinato.

Diário de Bordo. Capitão Poulex Pox, comandante da bionave simbiótica Vigilante-III, Frota Exploratória do Império Metaliano.

Meu ofício de explorador espacial conduziu-me a um quadrante inexplorado da galáxia, onde havia um sistema planetário ainda desconhecido. Não que sistemas desconhecidos sejam novidade: calcula-se que a Mãe Galáxia carregue em seu seio perto de 270 bilhões de sistemas planetários. Cada sistema pode conter entre 1 e 10 planetas ou mais, e cada um deles, por sua vez, pode apresentar até 20 luas. Bastam poucos cálculos para deduzir que o mapeamento total da galáxia ainda é um sonho longínquo.

Mas meu interesse ali era bem mais imediato: o computador de bordo acusava boas chances de se encontrar naquele quadrante planetas metálicos. Um mundo metálico, como se sabe, é um planeta com densidade de 7.2 ou mais em relação à água. São muito raros: desde o início da exploração espacial metaliana, há 319 anos, apenas 19 deles foram catalogados. E, dentre eles, o único que contém vida nativa é Metalian – nosso próprio planeta-capital.

Nunca encontramos, portanto, pessoas como nós. Nunca encontramos formas de vida biometálica fora de nosso próprio mundo (exceto pelas misteriosas bionaves, mas isso é uma outra história). Daí vem nossa busca ferrenha por planetas metálicos em particular.

Imediatamente dei início aos procedimentos normais para mapear sistemas planetários: já bem próximo à estrela-mãe do sistema (uma gigante vermelha de idade avançada, bem próxima do colapso), emiti um pulso de microondas. Elas abandonaram as Antenas de Explorador implantadas nos flancos de meu rosto, ultrapassaram o casco da nave, e avançaram pelo espaço à velocidade da luz. Aguardei oito minutos, e ouvi quatro ecos: três planetas, e uma lua à volta de um deles. Por enquanto eu não podia confirmar a presença de mais planetas, porque as Antenas de Explorador têm alcance muito limitado – apenas 150 milhões de quilômetros, meros oito minutos-luz. Contudo, de posse da distância orbital do primeiro planeta e da massa da estrela central, eu podia calcular as órbitas dos planetas restantes – se houvessem. Depois seria questão de investigar um a um, medindo suas densidades em busca de altas concentrações metálicas. E, quem sabe, vida. Vida como a nossa.

Recostei-me à poltrona de comando, pronto a entregar-me aos prazerosos cálculos que tinha pela frente (na Academia de Exploração Espacial eu era conhecido como "Poulex, o louco por números"), quando fui surpreendido pelos mugidos da bionave. Uma reprimenda chegou a formar-se em minha garganta, mas não foi emitida: percebi certo tom de urgência na voz de Vigilante-III.

– Acalme-se, amiga – tranqüilizei-a, ao mesmo tempo em que emitia um novo pulso de microondas. – Qual é o problema? Outra matilha de coiotes-do-vácuo? Você sabe que aqueles carniceiros mal conseguem arranhar se campo-de-forç...

Calei-me. Entre os quatro ecos que eu havia detectado antes, havia um quinto. E este movia-se.

Bem depressa.

Mais veloz que a luz.

Congelei na poltrona e acurei as antenas; intensificando as microondas, eu seria capaz de detectar até mesmo um grão de poeira no espaço. O que se aproximava era bem maior que isso, contudo: tinha uns trezentos metros de comprimento, e formas estranhas. Sem as arestas irregulares de um asteróide ou cometa, nem a forma discóide das bionaves, e tampouco o couro rugoso e blindado de certos animais que habitam o vácuo. Tinha linhas retas, ângulos precisos, formas geométricas. Nada do tipo que se encontra na natureza. Artificial, em resoluto.

Uma nave alienígena.

– Computador, na tela!

O sol vermelho sumiu da tela principal, dando lugar a uma construção de estranha arquitetura. Uma insólita combinação de formas geométricas, dispostas sem nenhum critério aparente, exceto a simetria bilateral. Era basicamente um grande e impressionante disco, ligado a um corpo cilíndrico e horizontal, como a cabeça e o corpo de algum gigantesco animal de pasto. Nas "costas" do corpo, duas estruturas projetavam-se como asas – mas sem lembrarem asas, e sim turbinas. E o casco era de um nauseante azul-perolado, que me fazia lembrar um amigo doente. A coisa toda parecia pronta a desmantelar-se a qualquer momento – mas, em vez disso, mostrava espantosa solidez quando se movia.

Fiquei surpreso comigo mesmo quando percebi, naquela nave absurda, um resquício de semelhança com minha própria nave.

Lutei para colocar de lado meu temor e euforia iniciais, e tentei estabelecer comunicação. Eu tinha que descobrir que tipo de gente eles eram, que tipo de forma de vida. Minha primeira providência, claro, foi meramente falar em voz alta: o rádio ainda é a forma de comunicação mais utilizada no vácuo – e, felizmente, esse dom é natural para nós metalianos.

Os minutos passavam-se, e nenhuma resposta vinha a meus apelos. Será que eu estava enganado?

– Lamentamos pela demora – soou uma voz feminina – Nossa aparelhagem de comunicações não opera normalmente com sinais de rádio.

Meneei a cabeça, melancólico, ao som da palavra "aparelhagem"; se eles não tinham capacidades naturais de radiotransmissão e rádio-audição, então não eram como nós. Não eram biometálicos. Biocarbônicos, provavelmente. Eram a forma de vida mais comum na galáxia conhecida.

Ainda assim, eu não podia ignorar o contato com uma civilização tecnológica desconhecida. Era diferentes, mas talvez pudessem ser amigos. Talvez tenhamos encontrado uma espécie inteligente e sensata, capaz de reconhecer os metalianos como seres vivos, em vez de "robôs orgânicos" ou coisa parecida. Alguém que aceite o metal como vida, e não como mera matéria-prima de máquinas. Se fosse verdade, seria o fim de uma extenuante busca de 319 anos.

– Aqui fala o capitão Poulex Pox – bradei –, comandante da bionave simbiótica Vigilante-III, Frota Exploratória do Império Metaliano. Trago sinceras saudações de nossa Majestade Imperial.

O tripulantes da nave alienígena diziam-se representantes da Federação Unida dos Planetas (fosse isso o que fosse). Seu capitão propôs comunicação tela-a-tela, mas não autorizei de imediato: uma precaução necessária, levando em conta o embaraçoso episódio em que um explorador metaliano matou de susto (literalmente) um embaixador alienígena com quem travou contato visual. Será que somos assim tão feios?

– Previno-o, capitão – disse eu –, que nossa espécie é radicalmente diferente de tudo o mais que possa ter encontrado na galáxia. Você pode considerar meu aspecto... desagradável.

– Bem, acho que posso dizer o mesmo a nosso respeito – respondeu o comandante alienígena, em um tom de voz que me pareceu jovial. – Além disso, estamos em uma missão exploratória de cinco anos. Já conhecemos numerosas formas de vida, com os mais variados aspectos. Não tenha receio de assustar-nos com sua aparência.

Gargalhei por dentro. Apenas cinco anos? E achavam-se preparados para os horrores ocultos na negritude do espaço? Eram corajosamente polidos, ou então muito ingênuos! Mas pareciam sensatos, afinal de contas; do tipo que não se deixa guiar por preconceitos. Resolvi autorizar a comunicação visual.

Minha tela mostrou o que pareceu ser a ponte de comando da nave alienígena, ocupada por onze indivíduos. Eram mesmo biocarbônicos, de corpos humanóides: postura ereta, dois braços, duas pernas, tronco e cabeça – todos nos mesmos lugares onde os temos. À primeira vista suas peles pareciam exibir cores fortes em regiões específicas (preto na metade inferior do corpo, e azul, vermelho ou amarelo na parte superior); um olhar mais atento, todavia, revelava que na verdade usavam roupas coloridas. Apenas a cabeça e as mãos ficavam expostas, e nelas a cor da pele também variava: ia do amarelado ao marrom quase negro. O rosa-alaranjado era o tom mais comum.

A musculatura e contornos do corpo eram espantosamente similares aos nossos, tanto que chegava a ser possível especular certo dimorfismo sexual: ombros robustos, tórax largos e musculatura sólida nos homens; cinturas finas, quadris amplos e seios nas mulheres. Como nós. Mas terminavam aí as semelhanças externas. As mãos tinham quatro dedos e um polegar cada. A cabeça era muito diferente da nossa: oval, quase redonda, sustentada por um pescoço muito curto e fino. Tinham olhos minúsculos, abrindo e fechando como fendas – e, em contraste, uma boca imensa e escura como a entrada de uma gruta. No centro da face ficava uma saliência com orifícios que deviam ser "narinas", destinadas à coleta de ar (a maioria dos biocarbônicos usa oxigênio atmosférico para realizar a queima de carboidratos, obtendo assim a energia necessária ao metabolismo). A parte superior da cabeça era coberta por densa pelagem, que variava em cor e comprimento; e, nas laterais, ficavam dois outros orifícios com bordas afuniladas – que serviam para captar vibrações atmosféricas, proporcionando o sentido da audição, desconhecido entre nós. A xenobiologia chama esses orifícios de "ouvidos", e suas bordas, "orelhas". Naqueles alienígenas as orelhas eram redondas – mas um determinado indivíduo tinha-as pontiagudas.

Sem condições de avaliar suas expressões fisionômicas, não pude dizer se ficaram tão espantados quanto eu. Imagino que sim, pois se entreolharam de forma discreta (se é que isso significa alguma coisa entre aquela gente).

– A Federação Unida dos Planetas o saúda, capitão Poulex.

A voz do comandante alienígena continuava firme. Ele não estava surpreso, ou escondia muito bem.

– O Império Metaliano também os saúda, capitão.

– Ótimo. Se for de seu agrado, gostaríamos de iniciar as negociações preliminares para uma possível adesão de seu Império à nossa Federação.

As palavras mais doces que um explorador metaliano sonha ouvir. Eram inteligentes. Eram pacíficos. E queriam uma aliança.

– Sua espécie tem objeções quanto a conversas pessoais? – perguntou ele.

– Seria um imenso prazer, mas receio não poder convidá-los a visitar minha nave. Ela não é pressurizada. E, pelo que sei sobre sua forma de vida, vocês não sobrevivem na ausência de ar.

Maneira gentil de falar: na verdade, a absurda quantidade de água em seus corpos seria sugada pelo vácuo de forma explosiva.

– Entendo. De qualquer forma, a etiqueta exige que o convite seja nosso. Nós o transportaremos para nossa nave assim que estiver pronto.

– Vocês me... transportarão?

– Sim. Por teletransporte. Apenas diminua a potência de seu campo de força para que possamos focalizá-lo.

O choque de culturas ia começar mais cedo do que eu esperava. Primeiro, porque a transmissão de matéria era tecnologia proibida por nossa Majestade Imperial – de modo que eu não podia usar um dispositivo de teletransporte de forma volutária. E, segundo, porque o campo de força de Vigilante-III não podia ser "desligado"; era parte de seu corpo, como a membrana que protege uma célula. Não desapareceria enquanto minha nave vivesse.

– Capitão... eu agradeceria se apenas indicasse uma comporta de acesso que eu pudesse usar. Explicarei os motivos disso mais tarde. Por favor, dêem-me vinte minutos.

Rezando para que os alienígenas não interpretassem meu gesto como receio ou grosseiria, preparei-me para o encontro. Eu já vergava a Armadura dos Exploradores. Presa à minha coxa direita estava a infelizmente necessária Espada da Galáxia, recolhida em sua bainha no hiperespaço, deixando apenas o cabo à mostra. Para completar minha indumentária, fixei à garganta um pequeno dispositivo eletrônico – que me permitia converter ondas radiofônicas em sons, e vive-versa. Se não me engano, algumas culturas, chamam esse aparelho de "alto-falante". Apenas com tal engenho eu seria capaz de conversar pessoalmente com os alienígenas.

Estou empregando o resto de meu tempo para fazer este registro no diário de bordo. A seguir, abordarei a nave alienígena e farei o melhor que puder. Hoje pode ser o dia em que Metalian não estará mais sozinha na galáxia.

Diário de Bordo. Capitão Poulex Pox, comandante da bionave simbiótica Vigilante-III, Frota Exploratória do Império Metaliano.

Saiu tudo errado.

Estou muito ferido. Grande parte de minha pele – cerca de 40%, imagino – não existe mais. Tenho vários músculos importantes lacerados, e algumas fraturas graves. Se sobreviver, terei que especular mais tarde sobre o tipo de arma que fez isto comigo. Sem mencionar, claro, o fato de que minha Espada da Galáxia está enterrada em meu próprio ventre. No momento, enquanto Vigilante-III ruma para Metalian em velocidade máxima, vou usar as forças que me restam para efetuar este registro no diário de bordo. Encontro-me fraco demais para falar claramente; terei que confiar no computador para transformar minhas palavras entrecortadas em texto inteligível.

Eles são terranos. Que os demônios me amaldiçoem para sempre por não ter percebido logo no início. São do planeta Drall-3, chamado de Terra pelos nativos. Terra! Oh, Sagrada Mãe Galáxia!

A princípio, tudo seguia como planejado. Embarquei na nave alienígena por uma comporta de acesso na parte praseira, destinada ao pouso e decolagem de pequenas naves auxiliares. Fui recebido pessoalmente pelo capitão e quatro outros homens. Reconheci um deles como sendo seu primeiro-imediato (o tal de orelhas pontiagudas), e outro tinha olhos de um azul aguado, mas agradável. Ambos vestiam-se de azul. Os dois restantes usavam fardas vermelhas – e, a julgar pelas estranhas armas nos coldres, entendi que eram soldados. "Que fiquem à vontade com seus brinquedos," pensei, ciente de que poucas armas usadas por alienígenas são efetivas contra nós. Ah, quão enganado eu estava...

– Lamento por tantos inconvenientes – disse eu, estendendo a mão em cumprimento. Ele entendeu o gesto, parecendo até um tanto surpreso (pelo menos tanto quanto eu podia avaliar de sua estranha fisionomia). Pelo visto, sua espécie também devia ter empunhado espadas em algum momento de sua história – e usava o aperto de mão como forma segura de conversar, sem que as respectivas armas fossem desembainhadas.

– Estamos honrados com sua visita, capitão Poulex – respondeu ele. – Teremos prazer em acompanhá-lo em um passeio pelas dependências da nave, antes de irmos à sala de reuniões.

Enquanto andávamos, permiti que meus olhares se perdessem na peculiar arquitetura da nave. Seu interior despertava em mim múltiplas sensações: tinha cores claras e iluminação farta, proporciando um frescor agradável – mas o abuso de linhas e ângulos retos era um tanto angustiante, bem diferente das formas orgânicas que tanto apreciamos em Metalian. O ambiente exercia tamanho fascínio que quase não percebi o funcionamento de um aparelho às minhas costas. Virei-me, e vi o terrano de orelhas pontudas lidando com uma espécie de computador-sensor portátil.

– Fascinante – disse-me ele, sem emoção. – Não consigo registrá-lo como forma de vida. O tricorder só acusa prata, alumínio, titânio e silício, organizados em moléculas orgânicas, extremamente complexas.

Tal afirmação despertou em mim uma mágoa bastante antiga nos exploradores espaciais metalianos.

– Asseguro-lhe de que sou um ser vivente, e não um robô orgânico, como seu aparelho possa vir a indicar. Minha carne pode não ser feita de água e carbono como a sua, mas isso não significa...

– Minhas desculpas – apressou-se ele em dizer. – Lamento se o ofendi. Estava apenas expressando meu espanto.

– Espanto? Você?! – disse o homem de olhos azuis, em um tom de voz que soou a mim como assombro fingido.

– Certamente, doutor. Já encontramos vida baseada em outros elementos além do carbono. Você deve lembrar-se do incidente

com a criatura rochosa feita de silício, em Janus VI. Eu já havia especulado sobre a existência de formas de vida metálica. Contudo, cometi o erro de descartar essa hipótese porque as chances matemáticas eram muito pequenas – devido à reduzida quantidade de planetas metálicos em nossa galáxia. Por isso estou espantado.

– Chances matemáticas! – resfolegou o doutor. Depois, olhando para mim e apontando para seu colega um polegar conspirador, acrescentou:

– Se alguém aqui merece ser confundido com um robô sem emoção, esse alguém é ele.

– Eu apenas dou o devido valor à lógica, doutor.

Pelo modo como aqueles dois discutiam, comecei a ter sérias dúvidas de que eram nativos do mesmo planeta. Talvez não fossem, considerando suas ligeiras diferenças anatômicas. Então aquilo era uma "Federação"? Amontoar pessoas de diferentes culturas em uma mesma nave, apenas para que ofendessem umas à outras? Eu esperava que não.

Muitos decks da nave me foram mostrados, e o capitão alienígena foi generoso em fornecer informações sobre a nave. Sua tecnologia era similar à nossa em muitos aspectos – e muito superior em outros. Seu gerador de força funcionava à base de reação matéria/antimatéria, regulada por algo que chamaram de cristais de dilithium. Desenvolveram também a propulsão por dobra espacial, capaz de atingir até 512 vezes a velocidade da luz (nem metade da melhor marca de nossas naves, felizmente). O casco era feito de uma fortíssima liga de titânio e alumínio transparente, e a nave carregava uma assombrosa tripulação de 430 pessoas! Imaginei que seu planeta nativo devia ser muito populoso, a ponto de se permitirem o luxo de arriscar tantas vidas no espaço.

Depois foi minha vez de impressioná-los. Ficaram pasmos ao saber que eu era o único tripulante de minha nave, e perguntaram-me como era possível manejar sozinho uma nave tão grande. Expliquei que Vigilante-III não precisava ser "manejada": ela era uma bionave, uma criatura viva e inteligente, que servia ao Império Metaliano como montaria. Viajavam naturalmente à velocidade da luz – e as bionaves da Frota Exploratória podiam ir muito além disso, graças aos propulsores de dobra implantados em seus corpos discóides. Bionaves geravam um campo protetor à sua volta, uma forma de luz material, de propriedades físicas únicas: podia simplesmente anular qualquer forma de energia, elétrica ou luminosa, cinética ou térmica. Quando se aplica um soco nesse material, a impressão é a de que o punho nem chegou a se mover e esteve ali parado o tempo todo.

Apesar das enormes diferenças fisiológicas e anatômicas, os alienígenas eram muito parecidos conosco em psicologia e comportamento. Quando finalmente chegamos à sala de reuniões da nave, já conversávamos de forma tão acalorada quanto velhos amigos. Houve um pequeno incidente constrangedor, quando a cadeira onde sentei esmigalhou-se, incapaz de sustentar os 384 quilos que eu tinha na ocasião (esse peso seria duas vezes e meia maior na gravidade de Metalian). Meus anfitriões pediram mil desculpas, e improvisaram um caixote metálico capaz de dar conta do recado.

– Poderia falar mais sobre sua forma de vida? – perguntou o primeiro-imediato, sem rodeios.

– Não há muito a dizer. Vocês são formados basicamente por

moléculas de carbono imersas em água, um líquido polar, favorecendo as reações químicas que originaram sua forma de vida. Nós, pelo contrário, não temos líquido algum em nossos corpos: somos de metal sólido. Nosso metabolismo é eletrônico, em vez de químico.

– Mas você parece feito de carne macia – argumentou o doutor de olhos azuis –, e não de metal. Metal não é maleável desse jeito.

Fiz alguns movimentos com meu próprio braço, mostrando que os músculos sob minha pele eram tão flexíveis quanto os dele.

– No tecido biometálico os átomos organizam-se em moléculas orgânicas. Mesmo assim, continuam sendo metal sólido. A diferença é que, quando nosso sistema nervoso aplica ao músculo uma corrente elétrica em determinado sentido e freqüência, a carne se torna maleável e pode mover-se. Mas a carne metálica só é flexível no sentido dessa corrente nervosa: qualquer força externa irá encontrar em meu corpo apenas metal sólido.

– Fascinante – repetiu o primeiro-imediato, ainda que parecesse mais entediado do que fascinado. – Posso perguntar de onde você vem?

– O nome é Metalian, e, como você supôs, é realmente um planeta metálico. Terão que me perdoar, mas não estou autorizado a divulgar detalhes de sua localização. Temos muitos inimigos que ambicionam os recursos naturais de nosso mundo.

O capitão respondeu:

– Nós compreendemos sua cautela. Ainda estamos em um estágio muito inicial de negociações. Mas, já que revelou o nome de seu mundo, é justo que façamos o mesmo: a Federação é sediada no planeta Terra.

– Terra? – repeti. – Mas... eu...

– Algum problema?

Sim, havia. Medo pulsou em meu ventre. Eu tinha a nítida impressão de que já havia ouvido aquele nome antes. E era um nome importante. Algo que não deveria ser esquecido. Meu espanto deve ter sido imenso, a ponto de eu não ter sido capaz de disfarçá-lo – mesmo para alienígenas.

– Algo errado, capitão Poulex?

– Não sei. O nome Terra não me parece completamente estranho.

Os olhos azuis do doutor arregalaram-se:

– É possível que nossas espécies tenham se encontrado no passado?

– Vamos descobrir – disse o capitão, dirigindo a voz aos monitores sobre a mesa. – Computador: infomações sobre contatos com habitantes do planeta Metalian.

– Trabalhando... – respondeu o computador.

Eu podia sentir no corpo os circuitos do grande computador em funcionamento, como calafrios energéticos. Ondas geladas de horror percorriam minhas costas. Eu sabia que algo estava errado. Sabia que algo terrível ia acontecer, que algo muito importante devia ser lembrado. Estava lá, em algum lugar... algum tópico das lições de História da Exploração Espacial... planeta Terra... planeta Terra...

Terra?! TERRA?!

SAGRADA MÃE GALÁXIA!

Lembrei-me tarde demais. A voz fria do computador já soava implacável nos alto-falantes:

– Metalianos... primeiro contato oficial em 1986, planeta Terra... autores do atentado contra o ônibus espacial Challenger, destruído durante a decolagem... atentados sucessivos contra o Programa Espacial Americano e de outros países durante os nove anos seguintes... última aparição registrada em 1995...

Os olhos do capitão saltaram sobre mim, acusadores.

– Computador: mostre registros visuais.

Os monitores sobre a mesa exibiram o rosto de uma metaliana com pele dourada, e olhos de indescritível azul-cobalto. Era adolescente na época daquela gravação, mas ainda pude reconhecê-la como alguém que dispensava apresentações: Slanet Starx, a segunda Exploradora Espacial na história da Frota Exploratória. Sua bonita voz saiu distorcida nos alto-falantes terranos:

– Isto foi apenas um aviso. Mantenham-se longe do espaço, ou preparem-se para o genocídio total da civilização terrana.

Os terranos deixaram as cadeiras e afastaram-se, as mãos sobre as armas nos coldres. As lembranças jorravam tardias em minha mente: Terra, nome nativo do planeta Drall-3. O local do Incidente Kursor. O local onde o lendário capitão Kursor Krion, pioneiro da exploração espacial metaliana, encontrou um povo que considerou perigoso para o Império – e começou a anular sistematicamente suas tentativas de atingir o espaço, em incansável vigília. Mais tarde o incidente desencadeou a Guerra Traktoriana, travada entre Metalian e Traktor, justamente para preservar a Terra – mas os terranos não conheciam este último detalhe. Não sabiam que salvamos sua civilização duas ou três vezes: a seus olhos, os metalianos eram apenas sabotadores e assassinos.

ENTÃO O TERRANOS ERAM ELES!!!

– Capitão – comecei, sentindo a tensão crescer no aposento –, tenho certeza de que podemos...

– Agora me lembro. Estudei sobre vocês na Academia. Mataram os sete astronautas da Challenger, e um sem-número de soldados da Força Aérea Americana. Capitão Kursor, não é mesmo?

– Kursor agiu por iniciativa própria, sem ordens de nosso Império. Não pode responsabilizar nossa Majestade Imperial por...

– Sua Majestade Imperial terá que responder por crimes contra o povo da Terra.

Responder por crimes? Primária? Minha Imperatriz? Atreviam-se a ameaçá-la?

Saltei de pé, dominado por uma raiva súbita. Isso fez o capitão e seu primeiro-imediato sacarem suas diminutas pistolas. Não fui capaz de conter meus instintos de devoção – instintos presentes em todos os homens metalianos, desde que éramos insetos sociais em uma imensa colônia; soldados dispostos a tudo para proteger nossa amada Matriarca.

– Não irá molestar nossa Majestade Imperial – rosnei.

– Você é nosso prisioneiro. Vai nos acompanhar até os blocos de detenção.

– Nosso povo experimentou dor e morte desde que conheceu os terranos. Foi um erro fazer contato com vocês no passado, e continua sendo um erro manter contato agora. Devemos nos distanciar o quanto antes. Saia do meu caminho.

Avancei na direção da porta. Os terranos dispararam suas armas: elas emitiram feixes luminosos que encontraram meu peito, sem deixar estragos maiores que uma sensação de formigamento. Não eram lasers. Pena: se fossem, teriam sido refletidos por minha pele espelhada e talvez matado os respectivos atiradores.

Surpreso com a ineficácia de sua arma, o capitão não foi capaz de reagir quando lancei-o longe com um piparote da mão. O primeiro-imediato tentou deter-me de forma inusitada: apenas envolveu com a mão a base de meu pescoço, pressionando certas regiões com os dedos. Não sei o que ele estava tentando, e nem pedi explicações; derrubei-o com igual facilidade. Felizmente, o doutor de olhos azuis teve a bondade de socorrer seus amigos e ficar fora do caminho.

Corri pelo corredor, enquanto as sirenes da nave soavam. Fui barrado por diversos guardas de blusões vermelhos, que disparavam contra mim seus raios inúteis, antes de serem atropelados. Uns poucos infelizes procuravam deter minha fuga com seus frágeis corpos de quase água, e terminavam com ossos quebrados e membros amputados.

Sim, eu os estava matando. Controlei-me apenas o bastante para manter na bainha a Espada da Galáxia – mas meus punhos faziam o mesmo trabalho. Não queria aquela chacina, mas estava sem opções. Devia matar ou morrer por nossa Majestade Imperial. Como Kursor fez. Como eu também faria.

Cheguei à área de pouso, onde eu havia embarcado na nave. A comporta estava fechada, claro. Tentei alguns murros, e constatei que levaria tempo demais para atravessar o material daquele modo. Destaquei da bainha a Espada da Galáxia, e fiz sua lâmina saltar fora da bainha hiperespacial: puro hidrogênio metálico, o mais denso material conhecido, forjado no núcleo derretido de Metalian. Virtualmente indestrutível. Quando manejada por alguém com força suficiente, a Espada da Galáxia cortava aço como se fosse poeira cósmica.

Eu tinha força suficiente. Comecei a arrancar grossas lascas da parede de titânio.

Não fui rápido o bastante, contudo. Um novo grupo de soldados surgiu, e desta vez comandados por seu capitão. Recuperou-se rápido para um biocarbônico.

– Phasers à plena força! – gritou ele.

Ignorei-os, julgando que suas armas não seriam mais efetivas agora do que foram antes – um erro que lamentarei enquanto viver. O que senti nas costas foi uma dor que nunca conheci, algo que nem sei ao certo como descrever; uma sensação de queimadura sólida. Era como se garras incandescentes arrancassem pedaços meus.

Fui jogado longe pelo próprio espasmo de meus músculos. O plano de cavar uma abertura através da parede teria que ser abandonado – e também qualquer outro plano, pelo menos enquanto aqueles raios estivessem sobre mim. A dor me devorava, era impossível pensar. Cada rajada fazia sumir uma nova porção de minha pele, expondo a carne pontilhada de luzes. Novos tiros rasgavam meus músculos e faziam rachaduras crescerem em meus ossos. Mãe Galáxia, eu estava sendo desintegrado!

Então, em meio ao inferno de raios famintos, uma voz salvou-me.

– Pare, capitão!

Era o tal de orelhas pontudas. Pela primeira vez mostrava algo parecido com agitação, enquanto olhava para seu aparelho de análise.

– A criatura carrega em seu corpo partículas de antimatéria. Estão em um compartimento localizado no ventre. Se for lesado, pode explodir com força suficiente para destruir toda a ala de engenharia.

Ele percebeu. O acelerador de partículas em meu ventre, a principal fonte de força dos metalianos. A nave deles não era a única que conseguia sua energia das reações matéria/antimatéria. Meu organismo também o fazia.

Sim, eu tinha algo para usar contra eles!

– Prestem atenção – bradei, de joelhos, levando de encontro ao estômago a ponta da Espada da Galáxia. – Vou atravessar com esta lâmina a câmara onde carrego a antimatéria. Soltem-me se não quiserem ser destruídos.

– Seu blefe não vai funcionar – disse o capitão. – Não adianta fingir suicídio.

– Não está entendendo. Não posso permitir que incomodem nossa Majestade Imperial. Eu VOU cometer suicídio, quer vocês me soltem ou não.

E enterrei fundo a espada, até que sua ponta irrompesse em minhas costas.

Não explodi, contudo. Não houve reação matéria/antimatéria. Desorientado, creio que errei o acelerador de partículas por vários centímetros – e os massivos prótons de hidrogênio metálico não chegaram a tocar os antiprótons em meu estômago. A dor aguda quase chegou a ser um alívio, comparada ao horror da desintegração. O Universo distanciou-se. O rosto de minha amada Matriarca ocupou-me a visão: era sinal de que a morte se aproximava. A última coisa de que me lembro é uma voz longínqüa que gritava:

– Para fora, todos! Abrir as comportas! Desativar o campo de força!

Estive desacordado daí por diante, até o presente momento. Só posso especular que o capitão terrano, temendo pelos estragos que uma explosão de antimatéria poderia causar à sua nave, liberou meu corpo no espaço. Vigilante-III, vendo-me flutuar para fora da nave alienígena, recolheu meu corpo com um feixe de transporte – um "tentáculo" nascido de seu próprio campo de força. E, depois de sugar-me para bordo, não deve ter encontrado dificuldade para livrar-se da perseguição da nave estelar terrana.

Minhas forças abandonam-me, e não posso mais falar. Sei que, à simples pronúncia de um comando, poderia recolher a espada de volta à sua bainha no hiperespaço. Mas não me atrevo a isso. Antes de sumir, ela iria sacolejar com um movimento brusco e talvez tocasse a antimatéria – explodindo Vigilante-III. Se este registro sobreviver a mim, espero que sirva para prevenir Metalian sobre o perigo que se avizinha: os terranos desenvolveram sua tecnologia a níveis espantosos. Abandonaram seu próprio mundo, descobriram a viagem mais veloz que a luz, e espalham-se pela galáxia. À NOSSA PROCURA.

E, quando eles finalmente nos encontrarem... que a Sagrada Mãe Galáxia seja piedosa. Teremos que matá-los. Ou morrer tentando.

"Ou morrer tentando" diziam as palavras impressas no monitor.

Com grande esforço, a Imperatriz de Metalian despregou os olhos da tela. Debruçou sobre um braço da poltrona, cabisbaixa, olhando para o nada. A emoção em seu peito era tamanha que chegava a doer fisicamente. Nem saberia dizer quanto tempo permaneceu naquela posição. Minutos? Dias?

A engenheira-médica que cuidava de Poulex entrou no aposento, depois de passar pelos Guardas Imperiais. Trazia grande mágoa no verde-cobre dos olhos. A mensagem era clara.

– Poulex não resistiu – murmurou ela, assim mesmo.

Primária recebeu a notícia com silêncio pesaroso. A doutora viu a tela acesa no terminal de computador, e ensaiou um passo curioso em sua direção. Uma vez que não foi proibida, chegou mais perto e examinou o texto. O horror crescia em seu rosto a cada linha percorrida.

– Majestade... isto é... real?

– Sim – respondeu Primária.

O peito da engenheira-médica pulsou de raiva. Rugas de ódio racharam a pele entre seus olhos, que brotavam lágrimas de óleo amarelo – o único líquido presente no organismo dos metalianos.

– Não acredito! – gritou ela, enquanto seus dedos enterravam-se na borda da poltrona de Primária. – Eu simplesmente não posso acreditar. Será que, após duzentos anos de desenvolvimento, os terranos ainda são incapazes de nos perdoar? Lutamos na maldita Guerra Traktoriana para salvar seu planeta dos robôs de Traktor! Nossos soldados morreram POR ELES! Os malditos nos devem suas VIDAS!

– Eles não sabem nada sobre isso – disse Primária. – Além do mais, os terranos não nos devem coisa alguma. Nós os colocamos em perigo, em primeiro lugar. Salvá-los não era nada além de nossa obrigação. E a guerra aconteceria mesmo que o planeta deles não fosse descoberto por Traktor.

– Pois sim! E salvá-los terminou por nos condenar! Não tardará até que a maldita Federação encontre nosso planeta, e então... teremos guerra outra vez!

– Não, querida. Não teremos guerra.

A confusão dançou nos olhos molhados da doutora. Ela viu que sua Imperatriz também chorava... mas de alegria.

– Você não deu a devida atenção aos registros de Poulex, querida – explicou ela. – Os terranos não são mais os mesmos, não continuam como eram há dois séculos; eles evoluíram. Tiveram contato com novas espécies, com novas culturas, e aprenderam a aceitar formas de vida diferentes daquilo que conheciam como "vida". Notou como Poulex foi recebido? Não como uma espécie de aberração ou praga robótica, mas como um embaixador. Como um ser humano. Eles o trataram como humano! Não percebe o que isso significa? Chegaram mesmo a cogitar uma aliança à sua Federação. Isso é mais do que fez qualquer outra raça conhecida!

– Mas eles mataram Poulex!

Parte da alegria que enchia os olhos de Primária se desvaneceu.

– Um trágico mal-entendido, é verdade. Mas os terranos acreditavam que sua acusação era justa, estavam dentro de seus direitos. Poulex perdeu a vida apenas porque deixou-se levar por seus instintos masculinos de devoção, e excedeu-se em minha defesa. Orgulho-me dele, e lamento que tenha morrido em meio a tanto horror, em vez da alegria que merecia sentir por trazer uma notícia tão formidável. Oh, Poulex... meu pobre e corajoso Poulex...

– Então acha que eles nos perdoarão pelo Incidente Kursor? – arriscou a doutora, ainda insegura. – Acha que deixarão de nos perseguir pelo resto da eternidade, em busca de vingança?

– É provável, querida. Não é mais como caçar um predador que atacou seu rebanho, meramente perseguindo-o até a morte. Agora, pelo menos, eles sabem que estão lidando com pessoas. Agora temos seu respeito. Vão ouvir nossa versão. E, se forem tão civilizados quanto parecem, vão nos perdoar.

Primária levantou-se e enlaçou com carinho os ombros de sua filha, conduzindo-a até uma das amplas janelas. Contemplaram juntas os céus de onde pendiam cortinas coloridas, eternamente iluminadas; elas faziam de Metalian o planeta onde nunca anoitecia. Um mundo que a escuridão nunca tocava.

E que, com um pouco de sorte, nunca tocaria.

MARCELO CASSARO